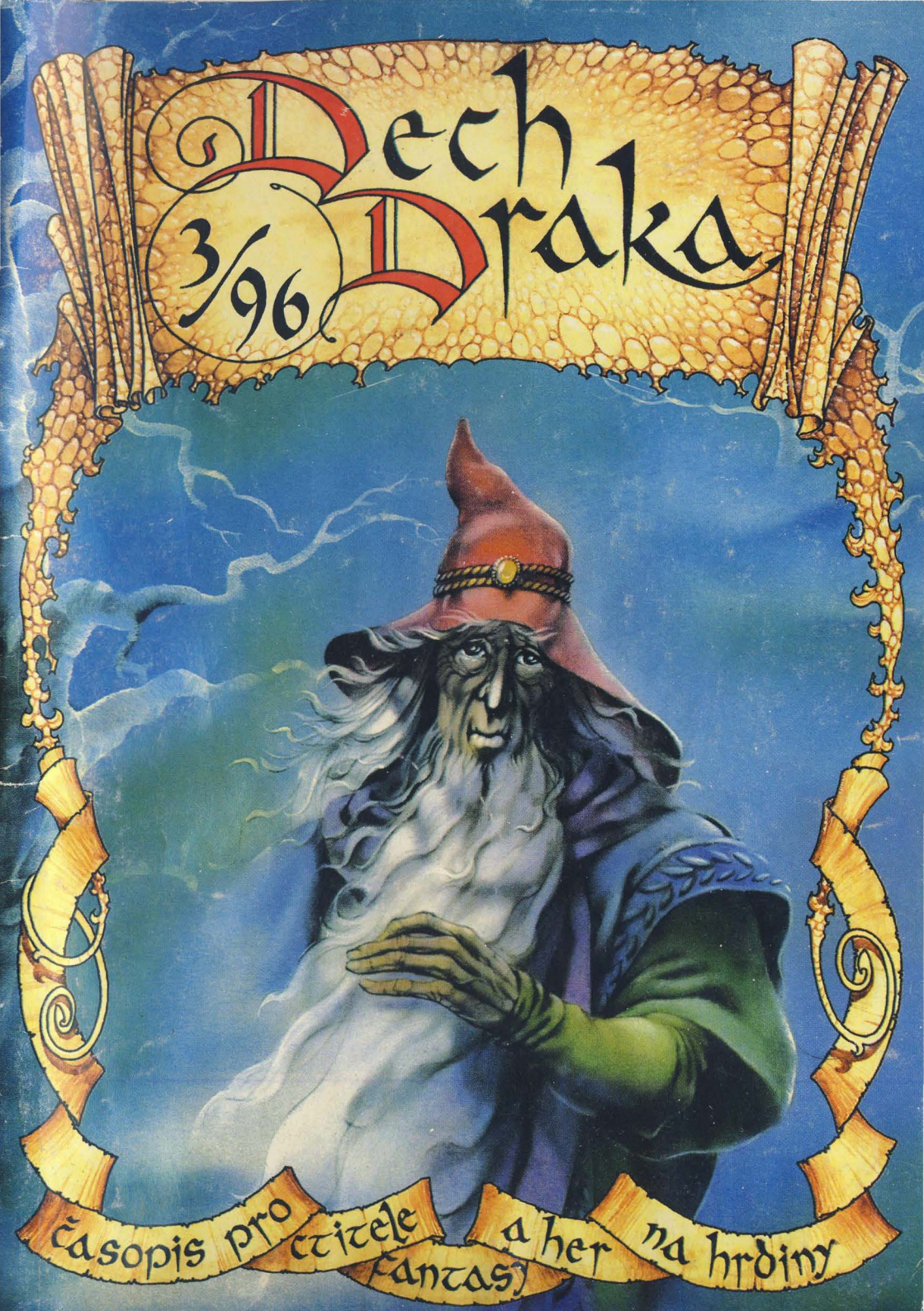
Dech Draka

3/96



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Pavel Houser
Knihkupcův den 3
Jan Kravčík
Krev a zlato 8
Ivana Kuglerová
Cena za jednorožce 17

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek
Slovanské bájesloví 19

Z domova

Příchod Noci 23

Teorie

Ewa Białołęcka: **Nástin drakologie** 25

Ze světa

Představujeme: The Avalon Hill Game Company 31

Recenze

M.Sędzikowska: Dům vědmy z vršku 33
S.Jackson a I.Livingstone: Talisman Smrti 32
S.Jackson: Magie 1 - Napříč Shamutantskou pahorkatinou 35
A.Sapkowski: Čas opovržení 36
Shadowrun 37

Dračí doupě

Výška a váha postav v DrD 43
Něco pro zloděje 44
Z alchymistických truhel 46
Z kouzelnických knih 47

Různé

Talisman: Dobrodružství meče a magie 40

Přílohy:

Probuzená hora - jeskyně DrD
Příšeří
Dračí galerie

Vážení přátelé!

Když se něco může po..., tak se to taky po..., jak praví Murphyho zákon (nebo to řekl někdo jiný?). Každopádně toto číslo stíhala pohroma za pohromou. Nejdříve sklátila polovinu redakce chřipka, potom vybouchl počítač s většinou textů. Ale to, že Dech draka nyní držíte v rukou, je důkazem toho, že jsme to nakonec zvládli.

Sešlo se nám toho nyní požehnaně. Nedávno se stal takový malý zázrak, všimli jste si? Vyšla pravidla pro experty. Zase má chudák drakobijec na 15. úrovni kam postupovat a na co nadávat. Pro kouzelníky chystající se na Mistrovství v DrD to ovšem znamená: žádná kouzla z těchto pravidel! Máte smůlu, vyšla pozdě. (Připomínky a urážlivé dopisy zasílejte: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3). Všem ostatním připomínám, GameCon '96 se koná opět v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu, ve dnech 11.-14. července (samozřejmě letos). Přípravy programu jsou v plném proudu, takže i ti, co nepřijedou jen vraždit skřety, se nudit nebudou.

Začíná se nám blýskat na lepší časy. Když jsme loni bili na poplach a ukazovali na zparchantělá vydání některých knih, všichni nám říkali, že s tím nikdo nic nemůže udělat. A podívejte se dneska, v Ikarii vychází Knihomorna, Návrat si pořídil korektora a na pultech už knížky, na kterých není kromě hezké obálky nic k vidění (a hlavně nic ke čtení),začínají ležet. Zdá se, že zákazník je schopen si vynutit určitou úroveň překladu i u "poklesleјší" literatury, kam občas bývá SF&F zařazována.

Snažte se dál.

Ahoj!

Sansom

Knihkupcův den

Pavel Houser

věnováno J.P. s úctou k jeho údělu

Knihkupec zrovna třídil obrovskou bednu nově došlých titulů, když jej toho dne už poněkolikáté vyrušili zákaznící dotěrní jako bodavý hmyz v kraji zamořeném malárií.

"Prosím vás, máte demoverzi *Smrtící šestsetdvojky*?" Chlapec se s úsměvem hledícím kamsi mimo obydlený svět opíral o pult. Ještě chvíli a klátící se postavička převrhne pečlivě vyrovnaný sloupec knih.

Knihkupec raději odvrátil pohled; nechtěl se domýšlet, co by mohlo následovat. Dosud měl v až příliš živé paměti, jak jej zasypaly *Ďáblovy kobky* a obzvášť tlustý výtisk *Sekery trollů* mu navrch rozbil brýle a způsobil otřes mozku. To bylo tenkrát ostudy, když jej musela zachraňovat zelinářka odvedle, na kterou se knihkupec předtím snažil dělat dojem tvrďáka.

"*Smrtící šestsetdvojka* už vyšla?" zopakoval chlapec dvojhlasně. Knihkupec ještě chvilku předstíral, že neslyší. Pak si náhle uvědomil, že v chlapcově hlase došlo k podivné změně- jako kdyby zestárl a začal mutovat. Knihkupec pohlédl tázavě na skleněného ptáka, který na základě nějakého záhadného fyzikálně-magického principu neustále zarážel svůj zobák do sklenice vody. Pták na knihkupce soucitně zamrkal, opět se ponořil a pak zaklapal zobákem, jako kdyby chtěl cosi říci.

Knihkupec se konečně odvážil pohlédnout pravdě do očí a to, co v nich uviděl, ho vůbec nepotěšilo. Ke své hrůze spatřil, že spolu s chlapcem vešel do prodejny dědeček s nákupní taškou a sakem v elfí šedi. Stařík měl u pasu připnutou šavli z první světové války a přes rameno mu visel luk, jehož tětiva začínala nabírat nazelenalou plíseň. Šlo těžko posoudit, zda se jedná o domestikovaného lesního elfa, gamblera anebo santusáka.

Pokud můžeme říci, že knihkupec měl k dětem zdravě kritický vztah, potom jeho postoj ke starým lidem by šel vyjádřit ještě radikálněji.

"Ne, *šestsetdvojka* ještě nevyšla," odpověděl s milým úsměvem a honem vlastním tělem zakryl polorozbalenou bednu plnou disket.

"A nějaké mocné karty ze série *Pohled vlkodlaka*?" tázal se dědeček se zájmem.

Knihkupec se zatvářil tak strašně, že kterýkoliv slušný vlkodlak by pohledem určitě uhnul, ale na dědečka s vnoučkem to nezabralo ani v nejmenším. Prodavači se už poněkolikáté toho dne vetřela do hlavy myšlenka, zda má

smysl obchodovat s něčím, co člověk nenávidí. Nebylo by nakonec lepší ponížit se a jít přednášet na filosofickou fakultu Úvod do dějin antického myšlení?

Pak se vrátil do prodavačské reality a zkusil dvojici přemluvit ke koupi něčeho inteligentnějšího.

"Karty jsem vyprodal," zalhal bezoztyšně sladkým hlasem, "ale mám tady jednu velice zajímavou knížku. Jmenuje se to *Fontána v Eleusíné* a..."

"Nechci číst, chci *Pohled vlkodlaka*!" prohlásil chlapec a slina od jeho rtů ošklivě posvinila pult. Stařec vztekle zabušil holí o zem těžce zkoušené prodejny. Knihkupec se odplížil k zadnímu regálu, několikrát zoufale zavyl a pak vytáhl balíček karet. Ano, moc se dnes snažil neprodat ani jedinou, prodělat a třeba umřít hlady, jen kdyby ti závisláci ostrouhali, ale osud byl toho dne zase silnější. Představil si, jak dědeček přijde domu, odloží hůl, nasadí brýle a pustí se do počítačové střílečky, rychle představu zahnal a když se zase vrátila, odešel si vzít aspirin.

Po návratu zjistil, že zapomněl zamknout dveře, takže krámek se mezitím stihl zaplnit diskutujícími zákazníky, kteří vydýchali téměř všechen kyslík. Někdo shodil z police knihkupcův hamburger; žalostné zbytky jednoho nikdy nekonaného oběda se povalovaly na podlaze. Expanzivní skvrnka od kečupu se mezitím stihla rozlézt po nedávno vymalované zdi. Vyplněné daňové přiznání zasypala cibule.

Rozjaření chlapci vedli zrovna intelektuálně náročnou debatu:

"Zajímalo by mě, zda se v pravidlech pro pokročilé objeví protikouzlo na *Stříbrný blesk*?"

"Ne určitě ne. Ale mělo by tam být něco na *Upírovu síť*. To je teď strašně mocné kouzlo a náš *Pán pelechu* jím vybavil všechny cizí postavy..."

"A co *Osten dikobraza*? Vždyť ten oslepuje nejméně na šest kol a ani pak postava nevidí dále než na deset sáhů a do pěti směn umírá na béžový zákal..."

"Jenže osten stojí moc magenergie, takže ho stejně nemůžeš používat. Zato výbušná třešeň, té se bojí vodník i ghúlové..."

Knihkupec v sobě zmobilizoval veškerou sílu: "Nemám!" vykřikl. "Družino, běžte se rychle sejít do místní hospody, nebo vám uteče skvělé tažení!"

"My chceme plavidla!" křičel chlapeček s rovnátky.

"Nemám," zopakoval knihkupec a rychle shodil svůj černý kabát na pyramidu manuálů tyčící se za pultem. "Nevyšla a pokud vím, ani hned tak nevyjdou. Vydavatelé zkrachovali. Tiskárna vyhořela. Distributor zemřel v mentálním souboji. Tvůrce pravidel se zastřelil brokovnicí..." nevěděl, jakou blbost by si mohl ještě vymyslet. Ze samého vyčerpání mu na čele pulsovala temně modrá žíla. Kalich trpělivosti zvolna přetékal...

"Ale my ta pravidla musíme mít," řekl jeden z chlapců překvapivě tiše. Zákazníci znejistěli, jako kdyby je hněvivá knihkupcova tiráda přece jen vyvedla z míry. Knihkupec se v duchu spokojeně usmál.

"Proč?" otázal se záštiplně. "Hrajte podle starých. Nechávejte si zkušenost i poklady do zásoby."

"Když víte, my ta nová pravidla opravdu nutně potřebujeme. Ne kvůli hře, ale protože, protože..."

"Pravdu!" zařval knihkupec a upřel na nebohé gamblery svůj krhavý zrak. Clapci zbledli a v hrůze se přikrčili u stěny. Ten nejmenší začal plakat a zoufale cvakal rovnátky.

"Protože," dopověděl nejodvážnější z chlapců, "ta stará pravidla fungují i ve skutečnosti. Hlavně kouzla. A my - my potřebujeme znát protikouzla."

Skleněný pták posměšně zaklapal zobákem.

"Jak by mohla kouzla z vymyšlené hry, a to, zdůrazňuji, z pěkně blbě vymyšlené, fungovat v reálném světě?" divil se knihkupec a pochybovačně si v kapse točil prstenem.

"Já chci k mamince," zaklapala rovnátka.

"Nikam nepůjdeš," řekl prodavač přísně. "Pěkně tady zůstaneš a budeš si se mnou povídat o hrách na hrdiny."

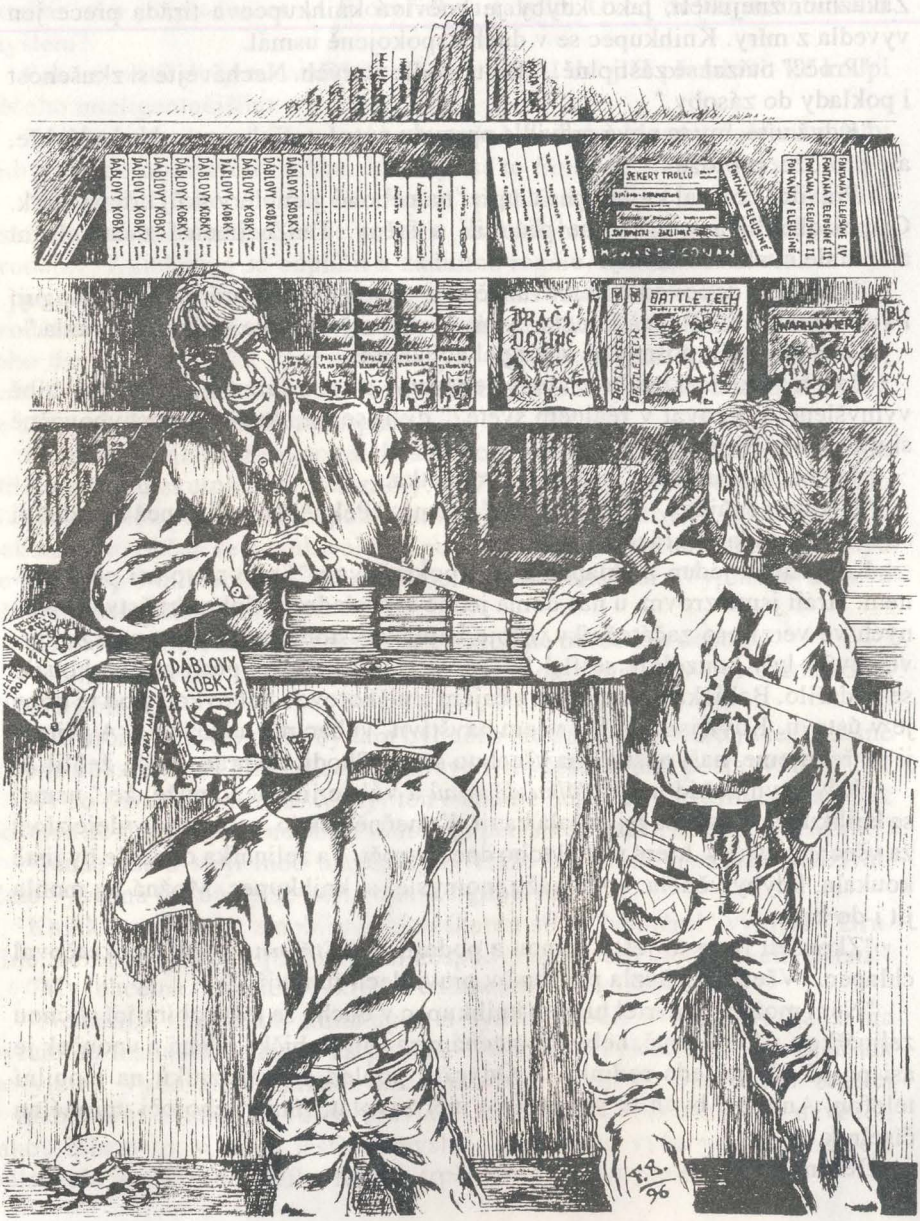
Konečně si jeden z chlapců troufl pokračovat: "Stalo se to asi před týdnem. Hráli jsme zrovna u nás doma jedno z posledních dobrodružství popsaných ve verzi pro začátečníky. Moje babička vstoupila do místnosti zrovna ve chvíli, kdy kouzelník sesílal *Šílenství*. Hodil kostkou proti pasti a kouzlo se podařilo. Babička upustila tác s čajem a piškotovou bábovkou a od té doby je v ústavu. Když jsem ji byl včera navštívit, vůbec mě nepoznala. A přitom ji potřebujeme, naši nestačí na všechno sami. Chodit do práce, prát, žehlit..."

"Když syn pořád hraje *Válku démonů* a vůbec jim nepomůže, že," usmál se knihkupec. Diskuse jej začala bavit. Konečně někdo, na kom si vyleje zlost za všechny ústrky, které musel toho dne vytrpět. Ta zelinářka odvedle by jistě koukala, kdyby věděla, co dokážu, pomyslel si knihkupec. Možná by mohla jít i do kina...

"Zkoušeli jsme to ještě jednou a podařil se i *Stříbrný blesk*," pokračoval chlapec. "Všechna kouzla popsaná v pravidlech fungují..."

"Není možná," zavrtěl hlavou knihkupec v duchu se ještě obírající sličnou zelinářkou. "Jděte pryč, nebo vás nechám zavřít. Babička šílená a vnouček je asi po ní. To je teda rodinka..." Odvrátil pohled od zákazníků na mobilní telefon. Ano, asi bych tu pohotovost měl zavolat, říkaly jeho oči upřené na číselník.

Děti náhle ožily.


ĎÁBLOVY KOBKY
BATTLETECH
F.B. 96

"Musíte nám říct, co je v nové verzi! I kdyby ještě nevyšla, vy to už určitě víte!" Všichni se o překot hnali opět k pultu. Jako kdyby z nich spadlo omámení a zase se jim vrátilo původní nadšení.

"Chceme znát protikouzla!" křičel jeden.

"Nemůžeme používat magii bez znalosti kontrazaklínadel," volal druhý.

"Určitě se s vydavateli znáte," řval třetí, ten, který chtěl předtím k mamince.

"Co tam je, to funguje. Já to musím vědět, budu příště *Pán pelechu*!"

"Ať je tam něco na *Šílenství*!"

"Rušičku proti *Ostnu dikobraza*!"

"My chceme pravidla!!"

Rozvášnění chlapci shodili na zem mobilní telefon. *Sekery trollů* a *Ďáblovy kobky* létaly vzduchem. Lidé procházející kolem krámku, zrychlili krok a raději se honem klidili do bezpečí.

Knihkupec se pomalu otočil, aby tváří v tvář čelil hlučící hordě. Prvního z chlapců zasáhl blesk vyslaný prstenem, druhému vypíchly oči jakési ostny. Budoucího *Pána pelechu* uškrtila a vysála zubatá síť páchnoucí hřbitovem. Poslední z čtveřice bojovníků se pokusil prorazit skrz balík videokazet, ale prodavač jej dobil kouzelným kyjem.

Prodejna se ponořila do tmy, takže nikdo neviděl, jak se knihkupec proměnil v tygra, těla snědl a několikrát se mlsně olízl. Potom se změnil zase zpátky, protože prackami a ocasem se špatně rovnají rozházené knihy a diskety.

Dlouho uklízel, než se mu podařilo uvést krámek do původního stavu; na závěr vytřel podlahu a maketu mobilního telefonu postavil zpět na své místo.

Pak si sedl na balík nově vyšlých *Pravidel pro pokročilé* a konečně se usmál: Ano, herní systém *Války démonů* je opravdu dokonalý, vydavatelé opět odvedli kus dobré práce. Samozřejmě, že kouzla nižších úrovní mají na těch vyšších příslušná rušící protikouzla. *Stříbrný blesk* má, *Upírova síť* i *Dikobrazův osten*, ta obě mají také. A co se týče *Šílenství*, cožpak ti nezdvořilí chlapci byli úplně hloupí? Jakápak kontrazaklínadla, vždyť přece v poslední opravené verzi je jasně uvedeno, že kouzlo působí jen asi čtrnáct dní. Stačilo chvíli pomáhat rodičům...

Až starou paní za týden pustí z ústavu, vrátí se díky mně do klidného domova, pomyslel si spokojeně knihkupec a skleněný pták souhlasně zakýval zobákem.

ilustrace Filip Bečvář

Krev a zlato

Jan Kravčík

Na krajinu se snášel soumrak. Vodou, větrem a teplotními výkyvy rozrušený svah se drolil pod nárazy těžkých okovaných bot. Chabá, narudlá zář slunce zapadajícího za horské štíty Skopinu dávala náhodnému pozorovateli tušit temné obrysy skupiny postav sestupujících z kamenitých hor do zalesněného údolí. Úlomky skal uvolněné klopýtavým dusotem přibližně dvou tuctů nohou se s rachotem sesouvaly směrem do údolí. Konečně slunce zapadlo úplně a již jen velmi dobrý pozorovatel (tedy ne náhodný) by rozeznal, jak se pomenší shrbená postava jdoucí v čele skupiny zastavila, otočila a gestem ruky zarazila své druhy jdoucí za ní.

"Teď, když zašla žlutá tvář, můžeme jít rychleji. Kdo se bude flákat, nechám ho spráskat jako psa!" zařval první a jako potvrzení jeho slov se tmou ozvalo suché šlehnutí biče.

"Jdeme!"

Temná družina se hnula dál. Její chůze byla nyní i na tak nepříhodném terénu o poznání jistější a rychlejší. Začal vát silný vítr a na ztemnělé obloze za potrhanými mraky tu a tam vysvitl bledý srpek měsíce. Družina sestoupila do údolí a zašla do lesa. Pochod se na rovném terénu ještě více zrychlil a lesem se neslo praskání suchých větví, šustot listů a řinkot zbroje.

"Hej, Grúši!" - na samém chvostu pochodující družiny se kdosi šeptavě pokoušel zavést dialog.

"Co je?" odvětil nevrlý hlas.

"Proč nečekáme na Gurhúzovu jednotku?" otázal se první hlas, "Na ten přepad je nás přece zatraceně málo."

"Nevim," zahuhlal Grúš, "Magor řekl dem, tak dem."

Potom byl delší chvíli opět slyšet jen dusot bot v lesním porostu.

"Grúši!"

"Co je zas?"

"Proč se vlastně Bargorovi říká Magor?"

Grúš odvětil: "Nevim," a po delší odmlce dodal: "Bargor byl dycky magor a vod tý doby, co je velitelem jednotky, se mu tak i říká."

Tmou se ozvalo prásknutí biče a vzápětí povel: "Stát!"

Měsíc znovu vyšel, aby ozářil lesní mýtinu, na které se zastavila skupina tvorů se shrbenými zády, špičatýma ušima a zlostným nebo tupým výrazem ve tváři - skřetů. Skřetů, z nichž jeden držící v ruce bič ječel směrem k tvorovi stojícímu v čele.

"Veliteli, tenhle malej snága a Grúš tě pomlouvali - slyšel jsem je!"

Velitel, podsaditý a šlachovitý skřet v kroužkové zbroji s masivní šavlí za pasem, se zkoumavým výrazem v obličeji popošel až před dvojici obviněných z pomluvy a tiše zachraptěl:

"Díky, Bagdufe - vem si je ..."

Ostatní skřeti se zájmem sledovali, jak si Bagduf poradí se snágou a Grúšem.

"Copak snágu, toho bych sejmul i já," přemítal sám pro sebe Uzlog, standardní skřet se silně rozvinutým pudem sebezáchovy, naštíplým lukem a dýkou, jež byla samý zub, "ale Grúše, toho jen tak někdo nevzruší."

"Jak to vidíš, Danglúku?" otázal se nahlas svého druha, jenž se již tři roky chlubil vypelichaným skalpem prince z Kortrijku, o němž si nikdo nebyl jist, zda je pravý.

"Bagduf má smůlu," odvětil suše Danglúk a při pohledu na Grúše, jehož mohutná opancéřovaná hruď byla ověšena šňůrami z pečlivě provrtaných lidských zubů, si povzdechl.

"Bude ho škoda - tak dlouho práská pro naši jednotku. Buď bičem nebo nováčky. Fakt škoda."

To už ale Bagduf přistoupil ke Grúšovi. Ten se zašklebil, což mohlo ve skřetí mimice dost dobře znamenat jakýkoliv druh úsměvu, a tasil. V měsíčním světle se zableskl jeho zahnutý meč, kterému důvěrně říkal Bezbolestňák. Skřeti zavřískli v očekávání duševních hodů. Bagduf se zarazil a zbaběle zaječel: "Rozhodnutí velitele se nesmíš protivit!"

Grúš rozmrzele pravil: "Jestli se mě ten tvůj bič jenom dotkne, udělám si z tvý lebky v Drúz-gerezdu stojánek na svíčky."

Bagduf se bezradně ohlédl po Bargorovi, ale velitelova tvář odmítala změnit svůj rozhodný výraz. Přistoupil tedy k snágovi, jenž se krčil za svým štítem.

"A Šarkuta necháš taky na pokoji," dodal Grúš. Bagdufova ruka s bičem klesla. Velitel popošel ke Grúšovi a zachroptěl: "Máš štěstí, že tě budu ještě potřebovat."

Skřeti zklamaně zahučeli. Bargor se vracel do čela skupiny a cestou uštědřil Bagdufovi kopanec. Skřet vykvikl, šlehl zlostným pohledem po Grúšovi a odbelhal se do řady.

"Na Gurhúze čekat nebudeme!" pravil Bargor, "vybílíme to tam sami! Je to ještě dlouhá cesta a jestli chce podíl na kořisti, ať si nás dožene. Stejně jsme se dost zdrželi - kvůli tobě, Grúši!"

Grúš se jen zašklebil a zastrčil svůj Bezbolestňák do pochvy.

Bargor vyštěkl: "Jdem! A všichni držet hubu!"

Skřetí oddíl dál rázoval lesem. A jako by svítil jen pro podívanou na mýtině, měsíc opět zaplul za mraky.

Skřeti byli od místa incidentu vzdáleni zhruba dvě hodiny pochodu, les již řídl a schylovalo se k půlnoci, když Bargor opět zavelel, tentokrát tiše: "Stát!"

Družina se zastavila a rozhlédla se směrem, kterým ukazoval velitel.

"To je Struganěc, osada obývaná asi pěti rodinami," potichu chraptěl Bargor, zatímco skřeti svým zrakem, ve tmě dovedeným téměř k dokonalosti, sledovali obrysy několika srubů roztroušených v úzké skalní roklině. Do osady vedla jedna široká lesní cesta, rozježděná koly vozů a ušlapaná kopyty koní. Bylo naprosté ticho, jen vítr hvízdal v korunách sosen, všichni obyvatelé zřejmě spali.

"Durbagu - zápalné šípy!" rozkázal velitel. Durbag, skřet v mírně zrezivělé helmě s rohy, vytáhl z nadité torny svazek asi dvaceti zápalných šípů a křesadla.

"Nepřivoláme vlky?" prohodil kdosi.

"Drž hubu, Danglúku, nikdo se tě na nic neptal!" utrhl se na něj velitel. Neměl rád, když mu někdo připomínal tu nepříjemnou příhodu. Raději začal udílet poslední taktické pokyny:

"Obklíčíme osadu, zapálíme šípy a až zařvu, nastřílíme je na střechy. Chlapi vyběhnou ven, vyděšený a nasvícený a my je postřílíme ze zálohy jak veverky. Ženský a parchanty pobijem taky."

Pak zvýšil hlas: "Kdo se bude zdržovat u ženskejch moc dlouho, toho nechám sprás...," a rozmrzele se zarazil.

"Chápejte, musíme tady skončit brzo, když se tu objeví Gurhúz, bude chtít kořist a to my nechcem. Jasný?"

Skřeti se pokusili o chápavý a rozhodný výraz, a zřejmě se jim to podařilo.

"Tak fajn. Gauhúr a já zůstanem tady, Durbag a Bagduf zalezou za ten násep. Grúš a ten snága Šarkut, ehm, půjdou támhle a Danglúk s Uzlogem obsadí cestu. Jestli někdo proklouzne ven, uřežu vám uši! A vy ," obrátil se ke zbylým třem snágům, "vy půjdete úplně dopředu - střílet."

Tak náročný slovní projev Bargora vyčerpal.

"Hezky jsem mluvil, a dlouho," pomyslel si. Však byl také v Drúz-gerezdu svými soukmenovci považován za intelektuála (i když mnozí ho označovali spíše slovem "pošahanej"). Ne že by uměl číst či psát, ale dokázal říct více než tři věty za sebou bez zakoktání a ani po tom nemusel dlouho odpočívat.

"Na místa!" zachrčel. "Až tam budete, zapalte šípy!"

Skřeti se rozeběhli na určené pozice a potom se na chvíli v lese opět rozhostil klid. Jen okolo rokle se rozžíhala malá světélka. Tento idylický obrázek však zmizel, když tmu rozřízl Bargorův řev:

"Krev a zlato!!!"

Útok začal.

* * *

Zájezdní hostinec "Pro každý případ" v nevelkém podhorském městečku Dvijno dnes rozhodně neměl nouzi o zákazníky. Lidé přicházeli, aby si prohlédli podivného cizince, jenž seděl sám u stolu v rohu nálevny zahalen v dlouhý plášť s kápí zcela zakrývající jeho obličej. A nejen, že přicházeli, ale dali si vždy jeden, dva, ba i tři korbílky místního hořkého piva, jehož

kvalita byla nechvalně proslulá. Nebylo tomu tak dávno, kdy hostinskému jeden cizí důstojník vyhrožoval, že mu zabaví licenci a uřeže uši, a není tomu tak dávno, kdy se v Poregradu, respektive v podhradí, vžilo posměšné prohlášení "Z toho vašeho piva je mi nějak Dvijno!"

Zkrátka, místní pivo bylo v metropoli značně populární, ale to jen proto, že ho poregradští nikdy nepili, alespoň ne všichni. Nyní se však hostinský usmíval a mnul si ruce. Ten podivín mu přitáhl do hospody víc návštěvníků než jeho břišní tanečnice - a to je co říct!

Mezi návštěvníky byl toho večera také Janis Poljanec, alespoň takto se nazýval. Byl to mladý hoch, sotva dvacetiletý, s rovnými plavými vlasy, modrýma očima a s hlavou plnou rytířských ideálů. Před rokem opustil rodný dům v kupeckém městě Chrásti a na své cestě za dobrodružstvím zabloudil až k samému úpatí pohoří Skopin. Doslechl se, že po dlouhé době zde opět začínají řádit skřeti, kteří se vyrojili z temnot Zakázaného hvozdu a z děr ve skalnatých skopinských štítech.

Vesnice Dvijno by ho zvlášť v noci asi sotva něčím upoutala, ale když na ozářeném prostranství před místním hostincem spatřil stát ryzáka ve stříbrném postroji, o jehož majiteli kolují po zemi legendy, rozhodl se, že zde určitou dobu stráví. Když vešel do hospody a prodral se davem lidí, spatřil již výše popsaný obraz. Objednal si pivo a vidouc, že všechna místa, kromě těch kolem cizince, jsou obsazena, přisedl si přímo k němu. Dav vesničanů, který v neznámém holobrádkovi rozhodně neviděl takového dobrodruha, jakým se zdál být tajemný cizinec, překvapeně zahučel. Janis si toho však nevšiml.

"Dobrý den," pravil poněkud znervózněn tím, že cizincova tvář je stále zakryta kápí. Žádná odpověď.

"Tak pane hostinský, co bude s tím pivem?" obrátil se Janis do lokálu.

"Okamžik, mladý pane!" ozval se hostinský, "již jsem u vás."

Janis se zachmuřil. "Stačí, když mi budete říkat pane. Děkuji," prohodil, když se před ním objevil orosený korbel.

Dav napjatě zašuměl - cizinec hodlá ochutnat místní pivo! Janis se však k pivu moc neměl. Posadil se tak, aby lidé stojící v uctivé vzdálenosti od stolu neslyšeli, co říká, a pravil: "Podle toho ryzáka se stříbrným postrojem jsem poznal, že jste tu vy."

Žádná reakce. Janis se nadechl a řekl: "Poznal jsem, že jste tu vy - Vitas..."

"... Jednooký," dodal temným hlasem muž a stáhl si kápi. Jeho tvář hyzdila široká jizva pod pravým okem a přes celý obličej se táhla černá páska zakrývající prázdný levý oční důlek. Davem to zacloumalo. "Jakže se jmenuje?" "Co to má přes hubu?" "Ty sprosťáku!" "Uhni, huncúte!" a jiné podobné výkřiky naplnily nálevnu.

Janis se však nenechal rušit a zajásal: "Nemýlil jsem se! Vitas Bystrooký, nyní Jednooký, vítěz z bitvy na Soutoku, osobní strážce prince kortrijckého, osvoboditel jezerních měst, postrach skřetů a věrolomného knížete búriského. Ó Štěstěno, stála jsi při mně, když jsi mě této noci dovedla k tomuto setkání!"

"Ale no tak," zavrčel polichoceně hrdina Vitas, "nepřeháněj to. Bitvy na Soutoku jsem se zúčastnil jako řadový voják, kníže búriský stále žije, zato jak dopadl princ z Kortrijku?"

"Skromnost je znakem hrdiny," nadšeně pravil Janis, "zdařený atentát na prince kortrijckého vaše zásluhy nijak nezmenšuje! Jste velký hrdina a můj vzor," ztišil posléze hlas. Zástup vesničanů se začal zklamaně rozcházet poté, co Vitas do sebe jedním lokem vžahnul Janisův korbel aniž by mrkl jediným okem. Konverzace obou hrdinů pokračovala.

"A ty jsi kdo?" zeptal se Vitas. Janis, polichocen zájmem, zakoktal: "Já, já jsem Ja-, Janis. Janis Poljanec," dodal, "vítěz od Brodů, ochránce slabých a věrný služebník poljanského knížete."

"Hm, co to je - bitva u Brodů?" zajímal se Vitas. "Ale, jen bezvýznamná šarvátka s hrstkou skřetů," prohodil Janis doufajíc, že se Vitas zmíní o skromnosti, vlastnosti pravého hrdiny. Vitas však pravil: "Hm, nehodlám zde ventilovat své názory týkající se poljanského knížete a politiky vůbec, ale ruku bych za něj do ohně nedal." Poté si objednal na Janisův účet další korbel piva.

Shodou okolností tento korbel nebyl nikdy dopit, protože do lokálu dolehl zvuk zběsile uhánějících koňských kopyt a zoufalý hlas: "Skřeti přepadli Struganěc! Skřeti přepadli Struganěc! Skřeti přepadli Struganěc!"

Zbytek vesničanů, co se ještě poflakovali po nálevně, začal urychleně vyklízet prostor a rozprchl se do svých domovů. Janis a Vitas vyběhli do noci před hostinec a ve světle pochodní uviděli, jak se před nimi vzpíná vyděšený kůň, na jehož hřbetě se křečovitě snaží udržet mladá dívka, ustrojená velmi nedbale, skoro jako kdyby právě vylezla z postele. Na podobné úvahy však nebyl čas. Její nový srdcervoucí výkřik: "Lidé dobří, pomozte! Skřeti přepadli Struganěc!" vyburcoval oba dobrodruhy k činům. Janis se vyhoupl do sedla. To už k hostinci přicválalo asi osm vojáků místní královské posádky, kteří byli rozhodnuti pro povýšení udělat cokoliv, a jejich velitel pravil k Janisovi: "Jsem poručík Gertold, velitel posádky. Jestli se nebojíš, pojeď s námi." Janis se hotovil k souhlasné odpovědi, ale mezitím se už Vitas jediným skokem přenesl na hřbet svého ryzáka s netrpělivým výkřikem: "Kupředu, Janisi, kupředu!"

Dívka, která již zkrotila svého vyděšeného koně, vykřikla: "Jeďte za mnou!" a vyrazila.

Ostatní taktéž pobídli koně, tryskem vyrazili po cestě vedoucí k lesu, a když zděšený hostinský vyběhl z nálevny ven, viděl již jen temné stíny, které se mihly v ohybu cesty.

* * *

Útok skřetům nevyšel tak, jak si představovali. Střechy všech srubů se bez výjimky vzňaly a roj jisker vylétl k půlnočnímu nebi. Muži vyběhli ven, vyděšení, jen s krátkými meči v rukou, a čtyři z nich okamžitě klesli na zem

s černými šípy, trčícími z krku či hrudě. Jenže bojeschopných osob bylo ve Strugaňci víc, než se Bargor domníval. Další dva muži a dvě ženy se vrhli na skřety s meči v rukou a v soubojích člověka proti skřetovi si vedli více než dobře. Tři snágové, kteří se hned poté, co vystřelili první úspěšnou salvu šípů, vyřítili ke srubům, aby nabrali co nejvíce kořisti, byli zmasakrováni a jejich hlavy válející se v prachu povzbudily statečné obránce.

Bargor zuřil, že jeho plán bleskového přepadu nevyšel, a když se ještě k tomu všemu od cesty přiřítil Danglúk se zprávou, že se jednomu z obyvatel osady podařilo na koni prorazit obklíčení a ujet po cestě pryč, zřejmě pro pomoc, začal vidět rudě a vrhl se do boje. Grúš, Bargor, Gauhúr, Šarkut a Danglúk obsypali zbylé čtyři zoufale se bránící osadníky, zatímco Durbag s Bagdufem se pustili do rabování hořících srubů a vraždění vyděšených žen a dětí. Přesila skřetů byla drtivá a zanedlouho poslední obránci padli k zemi, rozsekaní na drobné kousíčky. Hořící osada byla dobyta.

Skřeti opojeni vítězstvím pobíhali mezi planoucími troskami, loupili, rabovali a jako smyslů zbavení ničili vše, co nemohli použít. "Nezdržujte se, prašivci!" chraptěl vztekle Bargor na skřety, jejichž bojová morálka se nyní rovnala mínus jedné. "Krev a zlato!" zařval Gauhúr a v tom okamžiku mu hrdlem prolétl dlouhý zelený šíp. Šíp královské armády.

Uzlog byl první, kdo si všiml Gauhúra ležícího na zemi. Rozhlédl se a strašlivě zaječel. Zbylí skřeti spatřili to, co on. Plameny hořící osady ozařovaly široké okolí a osvětlovaly jim nepochopitelný obraz. Ze všech stran se na ně řítili vojáci s tasenými meči a dlouhými štíty a nad tím vším zněl zvučný hlas: "Prchejte skřeti! Zde přijíždí Vitas Jednooký, postrach skřetů, vítěz bitvy na Soutoku, osvoboditel jezerních měst a zhouba knížete búriského se svým pomocníkem Janisem Poljancem, vítězem od Brodů, ochráncem slabých a věrným služebníkem poljanského knížete! Prchejte!"

"Těch teda je," pomyslel si Uzlog, uskočil před dopadající čepelí a hbitě vklouzl do lesa. Mezi větvemi ještě stačil zahlédnout Šarkuta, kterak klesá k zemi zbaven dolní poloviny trupu. "A sakra," zasykl Uzlog a zmizel v podrostu.

Na ohněm ozářeném prostranství se rozpoutala zuřivá bitva. Nocí se nesl bojový řev, řinčení zbraní i smrtelný chropot. Uprostřed vřavy stál muž v dlouhém plášti s páskou přes oko, jenž svým obouručákem právě přesekl vejpůl malého skřeta. Nyní se rozhlížel a když zahlédl, jak poručík zápasí s mohutným skřetem v masivní přilbě s rohy, přiskočil k němu a řal skřeta zezadu do hřbetu. Ten se zhroutil na zem s chroptivým výkřikem, ale Vitas už běžel jinam.

Přes Gertoldovu tvář se mihl úsměv a vzápětí Danglúkova sekyra. Velitel posádky padl na zem s rozseknutou hlavou, z níž pomalu začal vytékat mozek. Danglúk zařval a vrhl se na nejbližšího vojáka. Čepel jeho sekyry zasvištěla vzduchem takovou rychlostí, že se vojákův štít rozskočil na dva kusy a sekyra se mu zaryla do boku. Voják s hrozným výkřikem klesl na kolena a Danglúk se mu vrhl na hrdlo svými pařáty.

Mezitím opodál klesl Bargor na zem s bezmocným zaúpěním, drže se za pravý bok. Voják, jehož přesně vedenou ránu nestihl už velitel vykrýt, ho však přeskočil a vrhl se na pomoc Janisovi. Ten již delší dobu uhýbal před údery obrovitého skřeta, jenž si očividně dobře rozuměl se svým zahnutým mečem. Kolem útočícího skřeta se váleli další dva vojáci ve výmluvně nepřirozených pózách. Janis cítil, že by zanedlouho mohl rozšířit jejich řady, neboť není s to odolávat tak zručnému šermíři věčně, a tak přijal s jistým pocitem ulehčení, když po svém boku zaregistroval jednoho z dvijanských vojáků. Grúše však ani dva protivníci nevyvedli z míry. Hůř začalo být tehdy, když se k dvojici jeho soupeřů přidal jednooký muž s obouručákem, jenž se leskl černou skřetí krví.

V tu samou chvíli Danglúk zjistil, že se rovněž musí bránit přesile tří královských vojáků, kteří se zdáli být značně rozhořčeni tím, že Danglúk před chvílí rozdrásal jejich kolegovi hrdlo. Svou nelibost dávali jasně najevo přesnými údery mečů, jež Danglúk stěží stíhal vykrývat. Se skřety to začalo být pořádně nahnuté.

Najednou však ze tmy kolem osady zazněl strašlivý bojový ryk a na mýtinu se vyřítily přibližně dva tucty skřetů. Sprška černých šípů zasvištěla mezi hořícími ruinami a mnohé z nich nalezly svůj cíl. Dva vojáci obtěžující Danglúka se zhroutili jak podťatí. Vitas, jenž se právě rozmachoval, aby uštědřil silně krvácejícímu Grúšovi jednu z posledních ran, se v půli pohybu zarazil, napjal se jak tětiva, vytřeštil oko a z úst mu vytryskl pramínek krve. Vzápětí klesl obličejem k zemi. Ze zad mu trčel krátký černý šíp. Voják s Janisem se zděšeně zarazili, čehož využil Grúš a svým Bezbolestňákem pohladil vojáka po zádech. Janis se vzpamatoval, bleskurychle uskočil, naposledy zoufale ťal po Grúšovi a dal se na útěk. To už skřeti zaplavili bojiště.

"Gurhúz!" zařval Danglúk, zatímco zpracovával posledního vojáka, "Gurhúz dorazil!"

Voják, kryjící se štítem, se náhle sesul k zemi a za ním se objevil radostně se šklebící Uzlog se zkrvavenou dýkou. "Pomoc v pravý čas," zavrčel Danglúk a pozoroval Uzloga, kterak vojákovi kvapně odřezává uši.

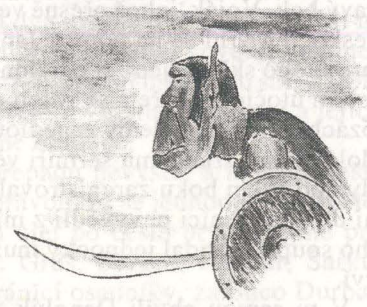
Mýtina byla plná křepčících skřetů, kteří pobíhali v doutnajících staveních a sekali do všeho lidského, co ještě jevilo známky života.

* * *

"Ty hamižná kryso," pravil rozvážně Gurhúz a pohrdavým pohledem si měřil zuboženého Bargora, jenž se válel v hromadě obvazů a snažil se zastavit si krvácení z boku, "kdybych nepřišel, chcípli byste tu všichni. Teď seš sice živej, ale vezmou ti jednotku, protože ztráta tří dobrejch bojovníků a čtyř snágů je dost síla. Za to tě v Drúz-gerezdu nepochválej."

"To vím taky," zasípal vztekle Bargor. "Uzlogu!" zařval zesláble na skřeta olizujícího svou dýku, "měl jsi hlídat cestu, tak jak je možný...," zarazil se,

aby se sípavě nadechl, "...že někdo doběhl pro pomoc?!" Uzlog odpověděl: "Nemůžu za to, sejmul bych ho, ale praskl mi luk."



Gurhúz posměšně pravil: "Máš dobrý lučištníky, jen co je pravda. Vemte si příklad z Rychlejch šípů, mý elitní lučištnický jednotky - hej! Vingaši!" zařval ke skupině skřetů, kteří si nad ohněm opékali kusy lidského i skřetího masa. Od ohně se zvedl drobný skřet v dlouhé drátěné košili držící krátký luk.

"Vingaši, tak kolik jsi jich dneska dostal?" otázal se Gurhúz.

"Dneska jsem neměl svůj den," odvětil nevrle Vingaš, "dycky jich dostanu tak šest, sedm, ale dnes sem ulovil jenom toho chlápka s jedním vokem. Asi už jsem starej," omluvně se zašklebil Vingaš a posadil se zpět k ohni.

"Proč ten Magor na tebe tak vyjel, když ses zmínil o těch vlcích?" otázal se Uzlog Danglúka, který pečlivě leštil svou sekyru.

"To máš tak," začal Danglúk, "jednou Bargor před nějakým bojem zkusil přivolat na pomoc vlky. Moc si věřil a vlci přišli, jenže nakonec se s jejich vůdcem pohádali o podílu na kořisti. Vlci se naštvali, rozsápali půl oddílu a Bargor sám utek s rozkousaným zadkem. Vod tý doby nemá rád vlky a nesnáší, když se vo nich někdo jenom zmíní. Já a Bagduf jsme jediný, kdo tuhle historku znaj."

"Tak teď jsme to my dva ," řekl Uzlog, "starej Bagduf taky zařval." A po chvíli dodal: "Ale je to divný. V zádech měl klikatou rejhu. A takovou dělá jen Grúšův Bezbolestňák..."

"Tak hejbejte se, prašivci!" zařval Gurhúz, "za chvíli bude svítat, musíme vocaď vypadnout!" Skřeti válející se mezi troskami a ohryzávající lidské kosti pomalu vstávali a řadili se do útvarů.

"Tak honem, kůže líný! Jak dlouho mám ještě čekat!?" řval Gurhúz, ale to už skřeti vpochodovali do lesa. Gurhúz se naposled rozhlédl po spáleništi. "Dobrá práce," pomyslel si a otočil se, aby dohnal své vojáky.

Když jeho shrbená záda zmizela ve stínu lesa, v rokli se rozhostil klid. Jen z dálky k doutnajícím troskám doznívál vzdalující se zvuk lámaných větví a dusajících bot a k rozednívajícímu se nebi stoupaly proužky dýmu.

ilustrace Michal Vondráček a Víťa Staufčík

Cena za jednorožce

Ivana Kuglerová

Jednorožci. Bělostně nádherní vystupují z pověstí o časech dávno minulých. Snad jste již také slyšeli jednu z těch prastarých bájí, plných blyštivé zbroje a mečů, strašlivých stvůr a nevinných panen. A samozřejmě jednorožců. Znám jich mnoho, ale příběh, jenž vám chci vyprávět, není ani jednou z nich. Neboť se doopravdy stal.

Bylo to před pár lety, ještě když jsem sám hledal vzácnosti, které jsem pak prodával. Pátral jsem v hlubokých lesích Kanerie, v podzemních slujích Orlích hor i v neprostupných džunglích Arenu. Přivážel jsem ze svých cest umně tepané zbraně, pochmurné amulety šamanů, tajemné svitky popsané podivnými znaky. A vždy jsem nalézal další a další kupce, ochotné zaplatit zlatem za každou z těch pochybných cetek. Jednou, když konečně roztály zimní sněhy a vzduch voněl větrem z jihu, jsem se vracel z plání Doresu a zastavil jsem se na noc v jedné z těch krčem, které lemují snad všechny kupecké stezky. A právě tady začal můj příběh.

Ten chlápek, co si nepozván přisedl k mému stolu, byl jistě už víc než trochu opilý. Jindy bych ho hned vyhodil, ale ten den a mnohé předtím jsem putoval sám a tak mi jeho přítomnost nevadila. Když jsem mu objednal korbel piva, začal vyprávět. Bylo to vlastně samé nesmyslné blábolení, staré zkazky plné duchů a záhad, ale jeden z jeho příběhů mě doopravdy zaujal. Vyprávěl mi, že v lesích za Sanzou prý v jedné vesnici chytili jednorožce. Ani nevím, proč ve mně vzbudil takovou zvědavost. Mohla to být jen další z pověstí toho kraje. Ale něco mi na ní nehrálo. Jako by tomu příběhu scházela ona barvitost a nadsázka, pro jiná taková vyprávění typická. Vlastně to vůbec nebyl dobrý příběh a já byl po celodenním putování značně vyčerpán. Tak jsem objednal staříkovi ještě jeden korbel a šel jsem spát. Na ten příběh jsem skoro zapomněl. Ale když jsem se o pár týdnů později vracel z Viente, uvědomil jsem si, že nejsem daleko od míst, o kterých mi ten chlápek vyprávěl. Zbylo mi tenkrát pár dní času, a tak jsem si najal průvodce a vyrazil. Byl to mlčenlivý vesničan, ale v lesích se vyznal. Putovali jsme nížinatou zemí v povodí Sanzy a já se celé hodiny kochal překrásnou krajinou. Občas jsme projeli některou z malých vesniček domorodců. Vlastně to byly jen shluky dřevěných chýší. A v každé z nich slyšeli o jednorožci. Byl jsem den ode dne stále napjatější a napjatější...

Konečně. Vytoužený okamžik byl tak blízko... "Tudy. Pojďte," pokynul mi můj průvodce. Šli jsme prašnou, úzkou ulicí, lemovanou polorozpadlými chatrčemi domorodců. Tato vesnice nebudila přílišnou důvěru a ani pohledy, kterými nás sledovali zpoza přivřených dveří, nebyly zrovna přátelské. Přesto

jsem se chvěl očekáváním. Ještě chvíli a spatřím onen klenot z dávných časů. Až na samém konci vesnice stála stodola. Za ní jsem spatřil roh ohrady. Nedočkavě jsem přidal do kroku; skoro jsem se rozběhl. Zahnuli jsme za roh... Strnul jsem. V malé ohradě z otesaných kůlů stál kůň. Málem jsem vykřikl zklamáním. Docela obyčejný kůň! Špinavě šedá srst byla pokrytá blátem a na mnoha místech prořídlá, odhalujíc tak kůži napjatou na vystouplých kostech. Zcuchané žíně by jen máklokdo nazval ohonem. Žebra se zdvihala v trhaném rytmu dechu. Hlavu na vychrtlé šíji měl skloněnou až k zemi. A pak ji ten ubohý tvor pomalu otočil. Pohlédl na mě. Výkřik zklamání mi přimrzl na rtech. Na odřeném, kostnatém čele čněl sněhově bílý roh. Ohradu jsem bezmála přeskočil. Můj průvodce něco vykřikl. Neposlouchal jsem ho. Běžel jsem k tomu uštvanému zvířeti, které tak ztěžka neslo znak svého rodu. Jednorožec. Naše oči se setkaly. Jeho pohled mě přikoval k zemi. Utopil jsem se v černotě těch bezedných studnic lhostejného zoufalství. A tam někde zahořela jiskra. Pomalu a jistě rostla. A já ho náhle viděl takového, jakým byl kdysi. Bělostná hříva zavlála. Svaly se zavlnily, jak se pyšně vzepjal. Na alabastrové běli rohu se zaleskло slunce. Okouzleně jsem ho sledoval. Rozběhl se. Letěl jako vítr. Přímo ke mně. Příliš pozdě jsem si to uvědomil. Osudná chyba. Bolest. A pak tma...

Trvalo dlouho, než jsem se uzdravil. Rána byla zlá. Roh jen o málo minul srdce. Za svůj život vděčím šťastné náhodě a mému průvodci. Když mě jednorožcův útok odhodil na trámy, stihl mě ten dobrý muž odtáhnout do bezpečí. Chtěl jsem , aby se mnou zůstal, on však musel brzy odejít. Zaplatil jsem mu za jeho služby a přidal bohatou odměnu. Jen nerad jsem se s ním loučil. Ve vesnici jsem zůstal ještě skoro měsíc, ale dolů k ohradě jsem se nikdy nevrátil. Když pak kolem projížděla kupecká karavana, cítil jsem se již natolik dobře, abych se mohl připojit. Těsně před odjezdem mě přece jen přemohla zvědavost a tak jsem se vydal ke staré stodole. Rozechvěle jsem se opřel o břevna, za kterými málem skončil můj život. Stál tam, stejný jako když jsem ho spatřil poprvé. Byl snad ještě zbědovanější. Už ani nezvedl hlavu.

Za chladných nocí mě často bolívá stará rána. Připomíná mi tu nejvyšší cenu, kterou jsem kdy v životě zaplatil. Ale stála za to. Neboť v ten jediný krátký okamžik jsem viděl skutečného jednorožce.

ilustrace autorka

Slovanské bájesloví

Tomáš Prokůpek

Svarog

O víře ve Svaroga na jihu by mohlo svědčit rumunské slovo sfarog (vysušený). Jeho kult na západě naznačuje pomořanský Swarožyn, poznaňský Swarzedz, slovenský Svarín. Svarogovu existenci navíc očividně potvrzuje i uctívání Svarižice (Svarogova syna) polabskými Slovany (viz Dažbog).

Přímo se o Svarogovi opět zmiňují pouze ruské prameny z 11.-13. století. Nejdůležitější z nich je ruský opis (12.st.) v Bulharsku provedeného překladu (10.st.) byzantské kroniky Jana Malala (6.st.). Pravděpodobně až ruský přepisovač vsunul pasáž, která k řeckým bohům doplňuje jejich slovanské protějšky. Tak se dovídáme, že Svarog (ztotožněný s Héfaistem) byl bohem ohně a otcem boha slunce Dažboga (ztotožněného s Héliem), že ukul první zbraň a vyhlásil jednoženství a jednomužství pod trestem vhození do jeho výhně.

Původ Svarogova jména se hledá v indoevropském kmeni *svar- obsažený ve staroindickém svar (světlo) či svarga (nebe). S tím úzce souvisí i slovanský kořen var- (vařící, žhavý).

Předpokládá se, že Svarog patřil ke staršímu pokolení bohů, které posléze ustoupilo do pozadí (ve Vladimírově panteonu Svarog chybí). Takto si to v minulém století představoval J. Zeyer:

> Noc s bohem temným panovala už,
> když světlý bůh se v život probudil;
> když nesčíselných očí zlatý zrak
> se rozbřesk mu v hvězd slavné rojení,
> tu spatřil boha temného a děl:
> "Kdo jsi?" A ten mu odpověděl: "Bůh."
> Bůh Svaroh nato potopil se v tůň
> vod odvěkých a temných jako noc,
> z vln světorodných těchto peřejí
> na povrch velký křemen vynesl,
> a sklenul z něho světa oblohu.

U Svarogova jména je často připomínán baltský bůh-kovář, (lotyšský Kalvis, litevský Teljavel), jenž "ukul slunce, aby osvětlovalo zem, a vyhodil je na oblohu".

Dále není vyloučena ani souvislost Svaroga se zásvětím. Slované nejdéle ze všech Indoevropanů pohřbívali své mrtvé žehem, místy se u nich ke zlosti archeologů udržel tento zvyk až do pozdního středověku. Krom toho byl s velkou pravděpodobností Svarogovi zasvěcen kohout (dodnes chápaný jako symbol ohně) a těla kurů i vejce se hojně vyskytovala mezi milodary v kostrových hrobech.

Dažbog

Jak už bylo uvedeno, Dažbog představoval slunečního boha. Svědčí o tom i téměř jednotně přijímaný výklad jeho jména ve smyslu bůh-dárce. Jeho modla nechyběla mezi idoly vztyčenými kyjevským knížetem Vladimírem. Dažbogovo jméno se dvakrát mihne i ve "Slově o pluku Igorově", kde jsou Rusové nazýváni Dažbogovými vnuky:

> Oleg Gorislavič zasel sémě hněvu,
> kraj byl zpustošen a zpleněn různicemi,
> Dažbogovi vnuci houfně umírali,
> oráči jen zřídka halekali v poli.
> ...
> U Kajaly bylím zarostly už hroby,
> do vojsk Dažbogových vnuků však se vkrádá
> z pohřebiště slávy narozená Sváda.

Naposledy je na Rusi připomínán ve "Slově sv. Jana Zlatoústého" (14.st.).

Jihoslovanská dualistická sekta bogomilů (10.-15.st.) učila, že panuje "Dabog car na zemlji a Gospod Bog na nebesima". V křesťanské tradici byl ztotožněn s ďáblem, v chorvatském folklóru bylo jeho jméno přiřčeno temné postavě vlčího pastýře. Jižní forma Dabog vzešla zřejmě z varianty *Dajbog, což je i název jedné hory v Srbsku. U západních Slovanů se Dažbog ozývá v polském osobním jméně Dadžbóg. Podle některých vědců vzniklo přesmyčkou z Da(ž)boga i jméno Podaga, náležející bohu vzývanému pobaltskými Slovany ve Vagrii.

Dažbog měl však i jiná jména. U Polabanů je doložen jako Svarožic (Svarogův syn), v latinském přepisu Zuarasici, Zuarasiz. Jeho svatyně stála na hradišti v kraji Ratarů. Zde se však bůh slunce proměnil pod tlakem okolností v lokální božstvo s výrazně zesíleným válečnickým rysem. Se Svarožicovým funkčním posunem asi souvisí i změna jména, u pozdnějšího Adama z Brém (11.st.) už se zjevuje jako Redigast (jindy i Radegast ap.) - může se však jednat o mylnou záměnu se jménem hradiště.

Přes to všechno si ratarský Svarožic uchoval spojení s tvory reprezentujícími u Indoevropanů slunce. Posvátného bílého koně užívali jeho kněží k věštění. O bažinách okolo svatyně se pak vyprávělo, že kdykoli se blíží

válka, vychází z nich obrovský divoký kanec (snad vtělení samého boha). Všem na očích se válí v bahně a vyvolává mohutné otřesy.

Svarožiče jinak znali i Rusové, kteří tak nazývali svatý oheň. V tomto případě se však jednalo spíše o zdrobnělinu ze Svaroga než o jméno po otci.

Mokoš

Mokoš je (s výjimkou Sivy) jediná historicky doložená slovanská bohyně. Existence jejího kultu u všech Slovanů není tak nezvratná jako u předchozích bohů, je však velice pravděpodobná. Na jihu o ní svědčí slovinská pohádka o čarodějce Mokušce, na západě místní názvy jako český Mokošín, polabský Mukus, Mukeš, lužický Mococize.

Mokošin idol nechal Vladimír v Kyjevě postavit spolu s Perunem a dalšími bohy. Zmiňují se o ní ruské rukopisy z 11. a 12. století a ve "zpovědních zrcadlech" ze 16. století se vyskytoval dotaz: "Zdalipak jsi nechodila k Mokuši?". A co víc, jméno této nezdolné bohyně znali na severu Ruska ještě v 19. století, třebaže v průběhu věků klesla na úroveň rusalek a podobné havěti.

Podle lidového podání si ji představovali jako bytost s velkou hlavou a dlouhýma rukama. Pověra zakazovala přes noc nechávat roztaženou přízi, protože by jí mohla Mokoš někoho "opříst". Ve dne byla neviditelná, její přítomnost však mohly přadleny poznat podle zvuku vřetena. Hospodyně se jí bály a přinášely jí oběti, aby si ji naklonily - svým chráněnkyním totiž s předením pomáhala.

Na Ukrajině přežila pod jménem Pjátnica (pátek zřejmě spadal pod ochranu Mokoše jako čtvrtek pod Perunovu). V rituálech představovala Pjátnicu žena s rozpuštěnými vlasy. Lidé jí nosili dary a házeli přízi do studní. Jižní Slované znali velmi podobnou folklórní postavu nazývanou sv. Petka, která stejně jako Pjátnica byla spojována s myšmi.

Historické prameny o Mokošině poli působnosti mlčí, pouze jeden z nich se v souvislosti s Mokoší zmiňuje o ochablosti po sexuálních nevázanostech, nicméně vykládat Mokoš jako slovanskou Afrodítu nebo Freyju působí ve světle etnografických materiálů poměrně absurdně. Na druhou stranu nepříliš přesvědčivě působí i výklad od indoevropského *mokos (předení), za nímž se objevují úvahy o spřízněnosti s řeckými Moirami a jinými božstvy předoucími lidské osudy. Nejpřijatelněji se jeví názor, který ve slově Mokoš spatřuje slovanský kořen mok- (mokrý); potvrzením by mohl být název obřadu s Pjátnicou "mokrida". Na základě toho je bohyně spojována s "matičkou sirou zemí", která si jako dárkyně všech plodů jistě zasloužila, aby se na ni během pár století nezapomnělo.

pokračování příště

Dech draka *Vám nabízí*

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994	jedno číslo 17 Kč celý ročník 90 Kč
Dech draka 1-6/1995	jedno číslo 22 Kč celý ročník 120 Kč
Dech draka 1-6/1996	jedno číslo 29 Kč celý ročník 162 Kč
Síla oceli - fantasy hra pro 2 hráče	43 Kč
Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad - první díl série gamebooků	49 Kč
Hexový papír A3 - oboustranný, dvě velikosti hexů	2 Kč
Placka GAMECON '95	15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přitom si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Příchod Noci

Tři prsteny pro krále elfů pod nebem,
Sedm vládcům trpaslíků v síních z kamene,
Devět mužům: každý je k smrti odsouzen,
Jeden pro Temného pána, jenž dlí na trůně
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.
Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže,
Jeden všechny přivede, do temnoty sváže
v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.

Jsem jeden z Devíti.
Smrt má mne jen posílila a dodala mé moci.
Mordor je nám domovem a Sauron je náš Pán.
Devět nás slouží Jednomu.
Před dávnými lety byl však Jeden ukraden a náš Pán ztratil část své moci. Nyní však připravuje svůj příchod. Příchod Noci. Jeden se objevil.

Vyrazili jsme z Barad-Dur a vpadli na Rohanské pláně. Vojáci Rohanu a Gondoru zdáli se být jen obtížným hmyzem hluboko pod námi. Nosiče nás nesly za naším cílem a Jeden nás volal. Já se vydal k čarodějnému Lórienu a zahnal slizké elfy do jejich prokletého lesa. Pán jejich, Celeborn, ač mnohokrát vyzýván, neodvážil se vyjíti a bojovat se mnou. Čtyřnásobnou přesilu drželi jme zde notnou dobu a pouze příchod trpaslíků je na krátkou dobu uvolnil, však jen než bratři moji v Prstenu vpadli jim do zad a zahnali je. Já spěchal za Pánem naším, bych sdělil mu závažnou zprávu, že Saruman Bílý, jen naoko stojící na bílé straně a nám pomáhající, stal se dvojnásobným zrádcem. Obrátil se jak proti svým bratrům, tak proti mému Pánu, a jal se přetahovat vojsko z obou stran na tu svou. Pochvala za zprávy mnou získané mne potěšila.

Posílen vydal jsem se hledat Družinu, jejíž existence nám nezůstala utajena. Slídil jsem kolem Morie, Lórienu a na Rohanské pláně jsem dorazil pozdě. Jen mrtvoly skřetů a lidí prozrazovaly boj jenž zde nedávno probíhal. Naše ztráty byly početné a vojsko bylo zřejmě ztraceno. V tom okamžiku jsem pocítil sílu, jež se vlévala do mých černých paží a, Okem jsem spatřil marný boj těch, jenž si říkali Družina, na hranicích Mordoru. Bratr můj v Prstenu se jim postavil a bojoval s Gandalfem Šedým, nejobávanějším protivníkem. Elf zvaný Legolas stal se potravou Oduly, však nejvíce práce odvedl Slídil, zvaný Glum, jenž Družinu zcela rozvrátil a ta se pak stala lehkou kořistí mých bratrů. Ústa Sauronova pak donesl Jeden slavnostně před Saurona. Náš Pán radostně vykřikl a země se zachvěla.

Noc přišla.

Jen jedna bílá bašta zůstala. Jen malé světýlko svítilo skomírajícím světlem a dávalo planou naději. Minas Tirith stála dál a její brána zůstala nenarušena poté, co Grond selhal. Však naděje, té nemají. Prsten našel svého pána a jeho moc obrátí zemi podle jeho přání. Vítězství Mordoru je neodvratné a úplné.

Ve dnech 17.-19. května se nedaleko Bystřice pod Hostýnem odehrál 5. ročník velké bojové hry Pán Prstenů. Stal se zatím největší podobnou akcí u nás, dostavilo se přes 150 účastníků. Bílá a černá armáda se střetávala na kopcích a loukách a bojovala o Jeden Prsten. I počasí se rozhodlo, že podobnou aktivitu podpoří a za celou dobu ani chvíli nezapršelo (a to je letos co říci). Bohužel organizátoři nezvládli akci tak, jak si asi původně přáli. Hra začala s velkým zpožděním a závěr vyzněl do ztracena, takže mnoho účastníků odjíždělo s rozporuplnými pocity. Přesto jsem si jist, že akce patřila mezi opravdu velké zážitky a za rok se určitě opět sejdeme, třeba i na jiné straně než letos, a opět vypukne Válka o Prsten !!!

Dech Draka

DRAČÍ DOUPĚ

Martin Kučera

Probuzená hora

jeskyně DrD

Toto dobrodružství je určeno pro družinu 4-6 postav cca na 5. úrovni. Čeká je sice dost silný protivník, ale měli by ho být schopni přemoci. Navíc jim bude pomáhat theurg Armin (CP, 18. úroveň) - samozřejmě podle svých možností a v souladu se svým přesvědčením (viz dále). Dobrodružství by měl řídit zkušenější PJ.

Místo děje:

Podhorská vesnička Dilka. Byla založena před třiaosmdesáti lety čtyřmi rodinami uprchlíků, kteří se jako jediní zachránili z vesnice Jesmy po nájezdu skřetů. Po několikatýdenním putování se dostali k hoře, na jejímž svahu nalezli louky s bujnou trávou a množstvím květin. Rostlinstvu se tu zjevně dařilo, doufali tedy, že zde poroste i jejich obilí, a usadili se tu. Jejich očekávání se naplnilo; vše, co zaseli či zasadili, rostlo jako z vody (až nebývale v tomto pásmu), a tak žili spokojeně a pomalu zapomínali na prožitou hrůzu. Vesnička se postupně rozrostla a nyní má něco přes sto obyvatel.

Z Dilky pochází i Lon, mladík, kterého začal život ve vesnici nudit, a tak vyrazil do světa na zkušenou. V současné době pracuje ve městě Raten jako pomocný knihovník. Rád by se stal kouzelníkem, ale mistr, u něhož se chce učit, požaduje alespoň základní vzdělání (čtení, psaní a věeobecné znalosti o světě). Proto spojil nutné s potřebným a práce, která mu zajišťuje obživu, mu zároveň umožňuje se vzdělávat.

Nedávno se spřátelil s jedním z členů družiny (nejlépe kouzelníkem nebo alchymistou), která v tomto městě odpočívá po posledním dobrodružství. Před dvěma dny dostal Lon od svého strýce tento dopis:

Milý synovče,

nerad tě vytrhuji ze studií, ale nikdo zde si neví rady. To, co naši předci vystavěli, je ohroženo. Z Hory díků stoupá dým a země se otřásá. Někteří starší prohlašují, že se zlobí duch hory a že to určitě způsobil ten cizinec, co se tu potloukal před několika měsíci. Byl to sice divný chlapík, ale já na duchy nevěřím. V naší pamětní knize není o takových úkazech ani slovo. Možná jsi už o něčem podobném zaslechl nebo aspoň víš, koho se na takové věci optat. Jestli to takhle bude pokračovat, brzy se budeme muset odstěhovat někam jinam, a kdo ví, zdali najdeme druhé tak pěkné místo, kde bychom mohli žít. Snad se ti podaří najít nějakou pomoc. Spoléhám na tebe.

Tvůj strýc

Telis

Lon však musí ještě alespoň měsíc setrvat ve městě, proto přišel s tímto dopisem za svým přítelem, aby ho poprosil o pomoc. Lon by byl rád, kdyby se jeho přítel (jelikož je zkušenější a moudřejší) mohl vydat do Dilky a pokusit se přijít té záhadě na kloub; Lon mu dá dopis pro svého strýce, ve kterém ho požádá, aby se o něj všemožně postaral a pomohl mu, bude-li něco potřebovat.

Protože je to momentálně vítané zpestření a vypadá to spíš na odpočinkový výlet, neměla by družina dlouho váhat a měla by se do Dilky vydat.

Když dorazí do vesnice a vyhledají s doporučujícím dopisem Lonova strýce (ten si ovšem musí nechat dopis přečíst od místního kronikáře, neboť sám číst ani psát neumí - i jeho dopis psal kronikář), budou přijati poměrně srdečně. Telis jim opatří ubytování u sebe a několika svých přátel (každý k sobě vezme jednoho člena družiny), ale pokud má družina 4 a více členů, vysvětlí jim, že ve vesnici si nemohou dovolit je živit, zvlášť zdrží-li se delší dobu. Jejich zvířectvo je z těch otřesů stále vyděšené, kozy málo dojí, slepice špatně nesou, ... V lese je však (nebo alespoň bývalo) dost zvěře, takže by snad neměl být problém něco ulovit (problém to bude, protože zvěř je také vyděšená).

Dále se družina od Telise dozví toto:

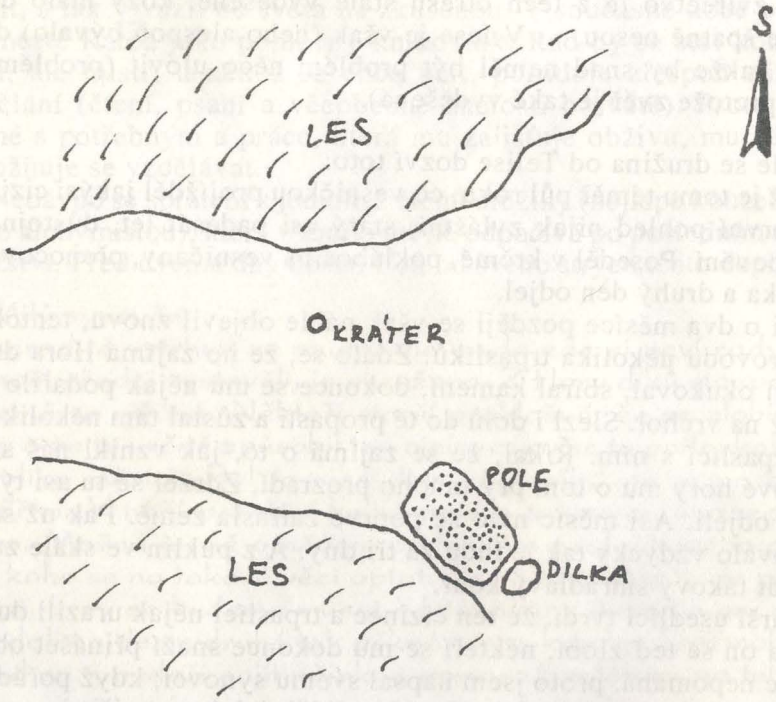
'Už je tomu téměř půl roku, co vesničkou projížděl jakýsi cizinec - na první pohled nijak zvláštní, starý asi padesát let, důstojného vystupování. Poseděl v krčmě, poklábosil s vesničany, přenocoval u písmáka a druhý den odjel.

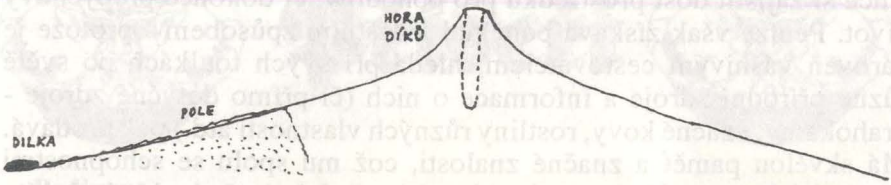
Asi o dva měsíce později se však náhle objevil znovu, tentokrát v doprovodu několika trpaslíků. Zdálo se, že ho zajímá Hora díků, stále ji okukoval, sbíral kamení, dokonce se mu nějak podařilo vylézt až na vrchol. Slezl i dolů do té propasti a zůstal tam několik dní a ti trpaslící s ním. Říkal, že se zajímá o to, jak vznikl náš svět, a takové hory mu o tom prý mnoho prozradí. Zdržel se tu asi týden a pak odjeli. Asi měsíc nato se poprvé zatřásla země. Pak už se to opakovalo vždycky tak jednou za tři dny. A z puklin ve skále začal stoupat takový smradlavý kouř.

Starší usedlíci tvrdí, že ten cizinec a trpaslíci nějak urazili ducha hory a on se teď zlobí, někteří se mu dokonce snaží přinášet oběti, ale nic nepomáhá. proto jsem napsal svému synovci; když pořád čte ty knihy, třeba by se v nich něco dozvěděl, jak horu utišit.'

Pokud se družina bude vyptávat vesničanů ve snaze získat další informace, nedozví se už nic nového. Některý z vesničanů si může postěžovat: 'Ta lesní zvěř je čím dál drzejší, krade nám ze zahrádek zeleninu a jestřábi odnášejí slepice.' (Pokud se družina pokusí lovit, zjistí, že zvěře je málo a je dost plachá, takže by jim mohlo dojít, že tu něco nehraje.) Četba kroniky psané od založení vesnice nic nepřinese, o otřesech půdy či kouři vystupujícím z hory tam není ani slovo.

Dál už tedy musí družina pátrat sama. Zjistí že z puklin ve skále skutečně vystupují tenké pramínky šedého štiplavého kouře. Pokud se rozhodnou počkat dva dny (poslední otřesy byly předevčírem), skutečně se dočkají. (Popis účinků zemětřesení viz DrD Pravidla pro experty, str. 32, území zasažené stupněm I). Jednou to není nic tak strašného, ale když se to opakuje pravidelně, ... Asi nezbývá nic jiného než prozkoumat horu.





Popis hory:

Svah Hory díků napřed poměrně dlouho stoupá jen zvolna, pak začíná být stále strmější. posledních zhruba 100 sáhů výšky je neschůdná holá skála, níže se střídají louky s řídkým zalesněním. Od vesnice je to ke kráteru něco přes dvě míle na severozápad. Průměr kráteru je asi 100 sáhů, jeho hloubka okolo 500 sáhů. Na dně kráteru jsou otvory do několika jeskyní a chodeb, které se táhnou nitrem hory.

Když se družina pokusí vylézt až na vrchol, zjistí, že to není tak jednoduché. Skála je strmá, zvětralá a dost nepřístupná. Ve vesnici se doví, že na vrchol se pokouší vylézt jen občas nějaký mladík, aby se blýskl před děvčaty nebo před svými vrstevníky. Je to prý dost obtížné a většinou při šplhání uklouznou, skutálejí se dolů a dost se potlučou. Dovnitř do propasti se ještě nikdo neodvážil, protože kdyby tam spadl a zranil se, zůstal by bez pomoci.

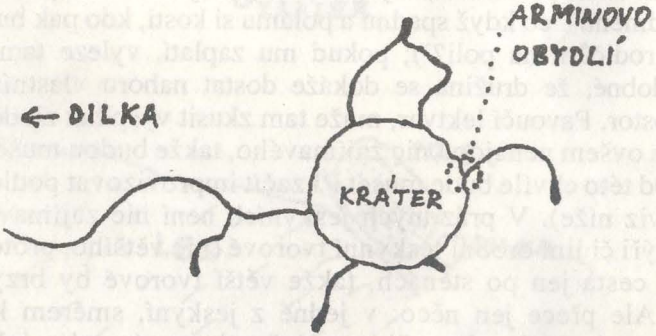
Nejjednodušší je najít některého z těch mladíků, kteří na horu dokázali vylézt, a zkusit ho přemluvit, aby to udělal ještě jednou. Zřejmě bude chtít nějakou odměnu ('co když spadnu a polámu si kosti, kdo pak bude pomáhat mým rodičům na poli?'); pokud mu zaplatí, vyleze tam. Je však pravděpodobné, že družina se dokáže dostat nahoru vlastními silami (Hyperprostor, Pavoučí lektvar, může tam zkusit vyšplhat zloděj, ...).

Nahoře ovšem nenajdou nic zajímavého, takže budou muset slézt do kráteru. Od této chvíle bude muset PJ začít improvizovat podle chování Armina (viz níže). V prázdných jeskyních není nic zajímavého, sem tam netopýři či jiní drobní jeskynní tvorové (nic většího, protože z kráteru vede cesta jen po stěnách, takže větší tvorové by brzy zemřeli hladem). Ale přece jen něco: v jedné z jeskyní, směrem k vesnici, najdou čerstvý zával a skrz něj jsou slyšet tlumené zvuky, jako by tam něco velkého odhrabávalo kamení.

Co se vlastně stalo:

Onen záhadný cizinec, o kterém se Telis zmiňuje, je theurg Armin. Chce si zajistit dost prostředků pro pohodlný, či dokonce přepychový život. Peníze však získává poněkud zvláštním způsobem - protože je zároveň vášnivým cestovatelem, hledá při svých toulkách po světě různé přírodní zdroje a informace o nich (či přímo dotyčné zdroje - drahokamy, vzácné kovy, rostliny různých vlastností atd.) pak prodává. Má skvělou paměť a značné znalosti, což mu spolu se schopnostmi danými jeho povoláním poskytuje víc než dobré předpoklady k této činnosti. Je už docela známý jako cestovatel, který má neuvěřitelná čich na to, na čem se dají vydělat peníze.

Před několika měsíci se Armin dostal i k Hoře díků a pole patřící vesničanům z Dilky ho zaujala svou bohatou úrodou, která se v podobných podhorských oblastech téměř nevyskytuje. Když si podrobněji prohlédl horu, zjistil, že se jedná o vyhaslou sopku. Dal si dvě a dvě dohromady a usoudil, že by se pod zemí mohla vyskytovat ložiska vixitu - nerostu vzácně se vyskytujícího v sopečných vyvřelinách. Tento nerost výrazně podporuje růst rostlin a protože jeho ložisek je velmi málo, každé nové má cenu zlata. Jedno takové ložisko je i ve svahu Hory díků - část ho vyplavila podzemní voda a díky tomu jsou pole vesničanů tak úrodná. Armin slezl do kráteru a našel v něm několik jeskyní, jednu z nich vedoucí přibližně směrem k polím. Původně zamýšlel najmout si několik trpaslíků, prokopat se k ložisku a vytěžit ho z podzemí. Při kopání však narazili na tak tvrdou skálu, kterou nebyli schopni svými nástroji rozbít. Armin nechtěl použít výbušninu, jednak



Přízeří

Padivous

Životaschopnost:	2+12
Útočné číslo:	(+5 + 7/+3, 7/+3) = 12/+3, 12/+3
Obranné číslo:	(+4 + 3) = 7
Síla mysli:	14
Odolnost:	16
Velikost:	A
Zranitelnost:	B,C,D,G,H,J,K,L,M,N
Pohyblivost:	20/šelma, drak
Inteligence:	16
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	100

Podoba a výskyt: Padivous je nepříjemné stvoření, se kterým se lze setkat, pokud má dobrodruh smůlu, ponejvíce v zalesněných oblastech, zpravidla na potemnělých a zpustošených místech. Jedná se o tvora malé, asi 1 sáh vysoké postavy, s odporným obličejem, ztepilým tělem a hustou srstí, která se táhne od hlavy po hrudi a zádech až k rozkroku. Tato srst je zpravidla odstínu borové kůry, zatímco končetiny padivousů mají stejně jako obličej spíše šedozelený odstín. Nápadným znakem padivousů jsou na jejich vzrůst velmi svalnaté ruce a nohy a nepoměrně velké pěsti. Dalšími charakteristickými znaky jsou silný a ostrý chrup a nepříjemně pištivý hlas.

Boj a zvláštní schopnosti: Padivous je tvor krutý, škodolibý a zákeřný. Boji zblízka se, pokud je to možné, snaží vyhnout a podstupuje ho jen v případě, je li protivníků méně než tři nebo jedná-li se o skupinu zjevně bojem velmi pošramocených jedinců. Někdy padivous sám vyprovokuje šarvátku, zpravidla za tím účelem, aby nepřátele pohnul k pronásledování a vlákal je do pasti. Když dojde k boji zblízka, je padivous poměrně zdatným protivníkem, který svými pěstmi dokáže rozdávat velmi tvrdé rány.

Padivousové jsou nadáni několika zvláštními schopnostmi, které zhusta využívají:

Kamufláž. Padivous, pakliže stojí v lese strnule na místě, dokáže barvu svého těla měnit tak, aby splynul s okolím. Šance, že bude v takovéto situaci

spatřen, je pouze 10% (pro elfa 20%). Pohybuje-li se, je šance na jeho spatření trojnásobná.

Výroba pastí. Padivous dokáže velice dobře konstruovat pasti z přírodních materiálů. Tyto pasti jsou různého typu, ale s přibližně stejnými parametry Obr~8~nic/účinek podle typu pasti. Oblíbenými jsou zejména vymrštovací oka nebo maskované jámy s bodci a jedovatými hady. Své pasti dokáží padivousové velice dobře maskovat, takže šance na jejich odhalení je pouze Int%.

Imitace hlasů. Padivous dokáže imitovat hlasy osob, ale je schopen napodobit jen ty věty, které zaslechl. Dokáže však také mistrně imitovat hlasy zvířat včetně emocionálního zabarvení (zuřící kanec, raněný medvěd, tokající tetřev). Často zneužívá této schopnosti k lákání (zvláště hraničářů a druidů) do léčky.

Společenství a ekologie: Padivousové nevytvářejí společenství, neb se jedná o stvoření tak nepřející, škodolibá a krutá, že dva padivousové nemohou žít blíže než 20 mil od sebe. Sídlí zpravidla ve vykotlaných stromech či opuštěných podzemních norách. V několika doupatech padivousů byly nalezeny zvláštní zavěšené klece z černého dřeva. Na základě výzkumu run a symbolů na nich zobrazených byly osvětleny některé aspekty existence padivousů. Bylo zjištěno, že se pravděpodobně jedná o uměle vypěstovaného tvora, jehož původ je spjat s tajemnou organizací druidů-renegátů zvanou "Stínové bratrstvo" nebo "Kruh černého stínu". Lze se tedy domnívat, že tyto bytosti jsou do lesů vysazovány za účelem jejich zpustošení a šíření zkázy a chaosu. Tento závěr je podpořen též skutečností, že se v širokém okolí padivousova doupěte nevyskytuje žádná zvěř.

Zdá se však, že klec má pro padivouse i jiný význam, neboť tento je po jedné směně strávené uvnitř zcela zdráv a vyléčen ze všech zranění.

Bora

Životaschopnost:	larva 1 život
	dospělec 2 životy
Útočné číslo:	pouze zvláštní
Obranné číslo:	0
Odolnost:	20
Velikost:	A
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	0
Zkušenost:	larva 200
	dospělec 50

Mluvit o Borovi jako o tvoru či nestvůře... není to to pravé přirovnání. Bora je - naštěstí velmi vzácný - cizopasník. Dlouhá léta tráví v larválním stadiu někde ve stojaté vodě a čeká na humanoida. Larva je asi coul dlouhá, téměř průzračná, takže pokud někdo vodu nabere a neprohlédne si ji alespoň zběžně, nemusí larvu zpozorovat. Pokud se larva takto dostane do žaludku, provrtá se do masa a začíná jednotýdenní změna v dospělého Bora. Provrtání ze žaludku do masa působí asi po šest kol ostrou křečovitou bolest a ztrátu 3-8 životů. Pokud do jedné směny po "provrtání" dotyčný požije alkoholický nápoj, larva se zničí; požití léčivého lektvaru sice vyléčí životy, ale na larvu zaúčinkuje jen v 40% případů. Po jedné směně se ranka v žaludku zacelí a alkohol ani lektvary už larvě neuškodí.

Po jednom týdnu se larva změní v Bora, který má pouze jeden cíl - dostat se z břicha ven. Putování trvá zase asi týden a provázejí jej silné bolesti. Každou hodinu si oběť háže k6 a při hodu 1-3 je zraněna za 1 život, při hodu 4-6 Bora prochází "slušně". Lektvary sice léčí zranění, ale nemohou odstranit Bora! Celý týden Borova putování je postava zesláblá, má Sil, Obr, Char, Int o 2 nižší, není schopna se pořádně vyspat. Po prokousaném Borovi zůstane v břiše rána asi coul v průměru, ze které vyleze deset coulů dlouhý červ asi tři couly v průměru, zelenobíle žíhaný. Když vypadne, snaží se doplazit do nejbližší stojaté vody a zplodit potomstvo.

Larvy Bora si nechávají sbírat obzvláště sadističtí humanoidi leckteré rasy a baví jimi jak zajatce, tak tu a tam i nevhodné hosty. Larvám k přežití stačí i káď, kam se vhodí trocha rozkládajícího se masa.

Ropušník škodolibý

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	jen zvláštní
Obranné číslo:	1
Odolnost:	20
Velikost:	B
Pohyblivost:	5
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	19
Magenergie:	23
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	odhalení - 200
	zabití - 200

Ropušník je zelený tvor s tělem tvaru žáby, nosí červenou sukničku a šaškovskou čepici s rolničkami. Na zádech má klasické ropuší bradavice s ulpívajícím jedem Odl~6~1-3 živ. za kolo / 1-6 živ. za kolo - tento jed však působí až jednu směnu po doteku. Před těmito bradavicemi ropušník sám varuje! Jinak má půvabný lidský obličej a obyčejně se vydává za zakletého prince, kterého proklel zlý čaroděj (jemuž však ve skutečnosti nezřídka slouží...). Nabízí družině své služby zpravidla tak, že v boji moc nepomůže, ale bude jí dělat průvodce, protože po zabití kouzelníka "získá svou podobu"... Na stravu je ropušník velmi nenáročný, živí se totiž emocemi družiny, které se snaží ze všech sil vyvolávat. Je-li bez magenergie, snaží se družinu jakýmkoli způsobem donutit k odpočinku a následně ke spánku.

Ropušník má jediné kouzlo - *NAPLŇ OBAVY*. Toto kouzlo není dalekosáhlé - např. při obavě ze třiceti dní deště je ropušník bezmocný, stejně tak jako při obavě, aby kněz, který žije 50 mil od dobrodruhů, do rána nezemřel. Ale drobné obavy dobrodruhů ropušník rád a bez problémů splní; např. "co když se nevyspíme" - nevyspí se, "jen aby to lano vydrželo" - nevydrží, "co když za dveřmi bude past" - bude. Přání či obava, týkající se jednotlivce, ropušníka stojí 1 mag, rozsah na celou družinu 2 magy, pozměnění místnosti či instalace pasti 3 magy. Magenergii náročnějších přání a obav určí PJ.

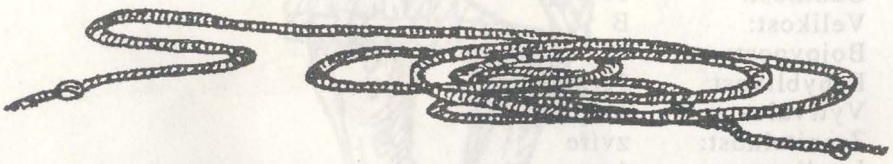
Morf

Životaschopnost:	2
Útočné číslo:	pouze zvláštní
Obranné číslo:	0
Odolnost:	10
Velikost:	A
Pohyblivost:	2
Zranitelnost:	G,I,J,K,L
Inteligence:	2
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	0
Zkušenost:	200

Morf je tvor, se kterým "se kdekdo potkal, ale málokdo ho viděl". Ve své pravé podobě je Morf třesoucí se hromádkou protoplazmatického slizu (proto na něj neúčinkuje Mágův velký mix), tetelící se v nějaké jámě u silnice a čekající na osamělého poutníka. Jakmile vycítí někde do vzdálenosti 100 sáhů osamělého tvora, "vyslizne" na silnici a čeká.

Pokud nebožák do Morfa šlápne, Morf se okamžitě snaží obalit jeho tělo. U postavy velikosti A obalení trvá 6 kol, B 12 kol, C 18 kol. Jakmile svou oběť obalí, proniká Morf do těla oběti a v podstatě probíhá něco jako "obsazení". Oběť si háže proti pasti Odl~8~"obsazování" trvá 3k10 kol / "obsazování" trvá 2k6 kol. Jakmile Morf tělo obsadí, zničí pozůstatky vědomí oběti a použije tělo jako dopravní prostředek. Jediné, k čemu totiž Morf tělo potřebuje, je možnost dostat se co nejrychleji k jedinci opačného pohlaví (proto lze na opuštěných cestách tu a tam narazit na nemluvné a duševně nepřítomné poutníky, kteří prolézají kdejaký výmol). Jakmile se Morf s jedincem opačného pohlaví setká, obsazené tělo opustí a oběť se zcela nechápavě rozhlíží, kde, kdy a proč se vlastně octla (její vzpomínky končí obsazením Morfem).

Zranit Morfa je možné kouzly nepůsobícími na psychiku (neúčinkuje Mágův velký mix), ohněm a mrazem - pokud je už ve fázi obalování či "obsazování", zranění se rovnoměrně rozděluje mezi Morfa a oběť.



Ipuga

Životaschopnost:	1 život
Útočné číslo:	(-3 + 3/0) = 0/0
Obranné číslo:	+5 + 1 = 6 (jednotlivec)
	12 (hejno)
Odolnost:	3
Velikost:	velmi malé A
Bojovnost:	10
Pohyblivost:	30
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	15

Ipuga je drobný, šedivý ptáček s modrou lysinkou a červenou skvrnou na hrdle. Sídlí ve velkých koloniích v ústích jeskyň, v závětrných skalních rozsedlinách či v opuštěných stavbách. Ipugina schopnost zpěvu převyšuje i ty nejtalentovanější slavíky a leckdo neodolá, když se hejno Ipug dá do zpěvu a jde poslouchat blíž (past Odl+Int~6~odolal/jde). Jakmile však osamocený tvor dojde blízko k hejnu, Ipugy ukážou, proč jim hraničáři dali i jiné jméno: Harpyjice. Kolem nebožáka se slétne hejno 22-40 (20+2k10) jedinců a snaží se ho uklovat - každá úspěšná Ipuga ubere jeden život. (Případně lze útok brát jako útok hejna s ÚČ = (počet Ipug):2). Ač na to nevypadá, je totiž Ipuga velmi agresivní masožravec!

Na Ipugu je možné zaútočit buď jednotlivě (pak se ÚČ počítá normálně), nebo lze "máchnout do hejna", pak se jako OČ použije "OČ hejna" a klovanému se k útoku přičítá +1 za každých pět žijících Ipug v hejnu - rozdíl mezi útokem a OČ hejna dá počet zabitých Ipug.

Duhák (podle Agawů Malý Duhový Drak)

Životaschopnost:	6
Útočné číslo:	(+2 + 3/0) = 5/0 (tlama)
	(+2 + 6/+10) = 8/+10 (ocas - jen stínové životy)
Obranné číslo:	(+4 + 6) = 10
Odolnost:	10
Velikost:	B
Bojovnost:	4
Pohyblivost:	18/plaz
Vytrvalost:	10/plaz
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	450

Dračí galerie

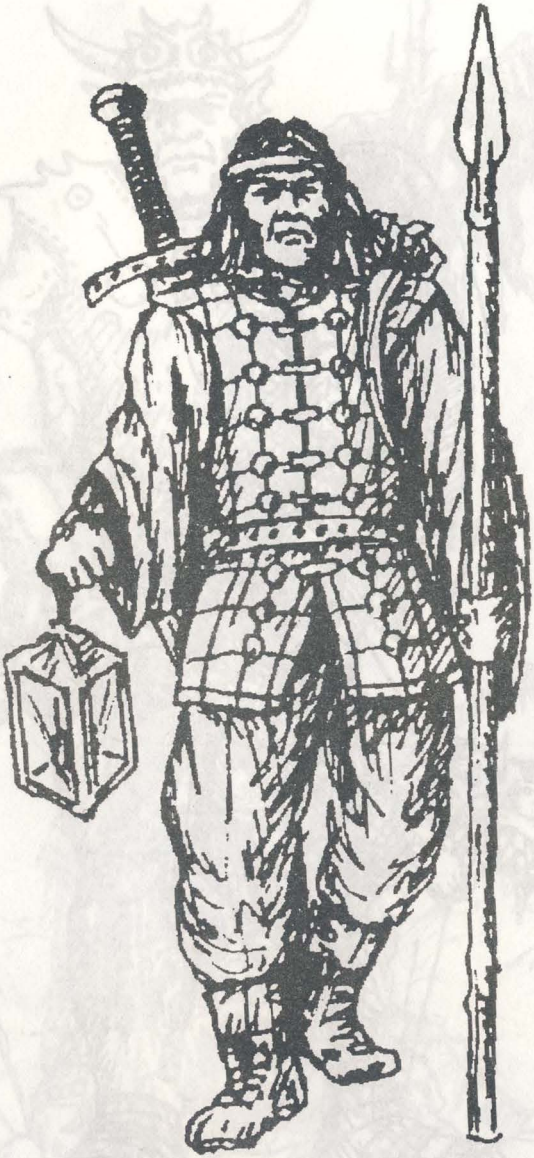
Lukáš Hlubek

Dračí galerie

Tomáš Jung

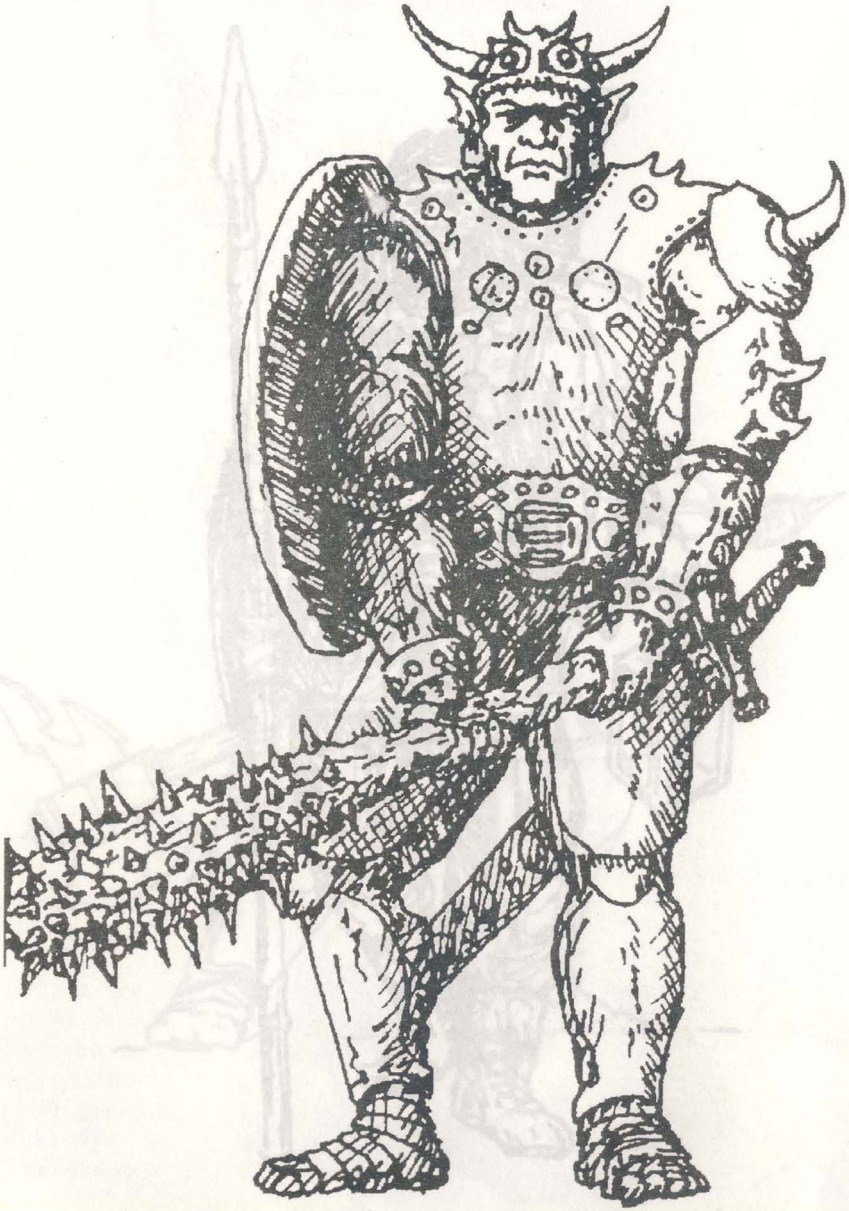
Dračí galerie

Lukáš Hlubek



Dračí galerie

Lukáš Hlubek



Dračí galerie

Tomáš Jung

Dračí galerie

Lukáš Hlubek

Dračí galerie

Tomáš Jung

Dračí galerie

Lukáš Hlubek

Duhák je asi jeden a půl sáhu dlouhý ještěr, žijící vzácně v bažinatých oblastech Dlouhých Slatin. Mívá jedno až dvě doupata někde na ostrůvku uprostřed bažin a straní se veškerých tvorů větších, než je on sám - přirozené antimimikry z něj totiž dělají ideální cíl. Jeho kůže je pokryta ocelově tvrdými šupinami, které (podle dopadajícího světla) září barvami od červené přes celé spektrum až po fialovou. Tato kůže se používá jako doplněk vladařských rób, velmi zámožní válečníci si z kůže Duháka nechávají vyrábět rytířskou zbroj (má o 1 nižší OČ než klasická kovová). Na zbroj velikosti A je potřeba dvou kůží, na B pěti, na C devíti kůží. Cena nepoškozené kůže se pohybuje mezi 5-10 tisíci zlatými, poškozená má cenu 1-3 tisíce zlatých.

Místo ještěrova pobytu je snadné určit podle různobarevných záblesků v bažinách, nicméně Duháci jsou velmi plaší a je téměř nemožné dostat se k nim alespoň na dostřel. Kmen Agawů (krolové z Dlouhých Slatin), který dal Duhákovi jméno Malý Duhový Drak, ho navíc považuje za svého posvátného tvora a každého lovce pronásleduje na smrt - takže leckterý úspěšný lovec sice získal kůži Duháka, ale vbrzku přišel o vlastní.

Hord

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	(+1 + 3/0) = 4/0 (drápy)
	(+1 + 4/+3) = 5/+3 (tlama)
Obranné číslo:	(+3 + 3) = 6
Odolnost:	11
Velikost:	A
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	17/šelma
Vytrvalost:	13/šelma
Inteligence:	1, vůdčí pár 2
Poklady:	nic
Zkušenost:	85 + 5 za každého útočícího horda

Vzhled a výskyt: Hordové jsou nevelké stepní šelmy nevábného vzhledu. Dosahují výšky sotva 3/4 sáhu. Pro svou velikost jsou zpravidla nováčky a neodborníky podceňováni, ale již při bližším pohledu lze shledat, že i toto nevelké zvíře může být mocným soupeřem. Tomu ostatně nasvědčují velké a silné drápy na předních končetinách, stejně jako obrovské špičáky, kterými jsou vybaveny hordovy široce roztažitelné čelisti. Stavbou těla i zbarvením hordové vzdáleně připomínají hyeny. Jejich srst je písčité barvy s tmavým žíháním, hříva táhnoucí se od hřbetu k ocasu je hnědá až černá. Hordi se vyskytují zejména v mírném až subtropickém pásu v savanách a stepích, téměř vždy ve velkých smečkách (10-60 jedinců).

Boj: Hordi při boji využívají své dobře vyzbrojené přední končetiny a čelisti. Svou kořist zpravidla uštvávají ve smečce. Jakmile se hordovi podaří zasáhnout svou kořist čelistmi, pevně je sevře a zůstane na oběti viset. Stisk čelistí je tak silný, že povoluje až 1k10 kol po smrti horda. Visí-li hord na oběti, snižuje se jí ÚČ, OČ a pohyblivost o 1 za každého zavěšeného horda. Kromě toho je oběť vystavena útokům hordových předních končetin, kterými jí v každém kole způsobí ztrátu 2-4 životy. Klesne-li v boji počet hordů pod 6, prchají.

Zvláštní schopnosti: Hordi mají skvělý čich a sluch a jsou vynikajícími stopaři. Dokážou krátkodobě vyvinout velkou rychlost, ale nejsou příliš vytrvalými běžci. S rozběhem dokážou vyskočit až 1,5 sáhu vysoko.

Společenství: Hordi žijí a loví ve smečkách o 10-60 jedincích. Tato smečka je vždy vedena dominantním párem (samec a samice), kteří jsou větší a silnější než zbytek smečky (životaschopnost větší o 1, ÚČ o 2, OČ o 1). Je-li tento pár během boje zabit, je 30% šance, že se zbytek smečky rozprchne. Hordi nemají stálé loviště a neustále se přesunují. Výjimku tvoří jednoměsíční jarní období, kdy samice přivádějí na svět 1-6 mláďat.

V některých krajích jsou hordi ceněni coby ochočené hlídací či lovecké nestvůry, a to i přes svoji žravost a zuřivost. Jejich ceny se však vzhledem k tomu, že horda lze cvičit pouze do stáří jednoho měsíce, a malé dostupnosti mláďat blíží k ceně dvou vynikajících jezdeckých koní. Kůže horda, zvláště nedojde-li k porušení krční a hřbetní hřívy a ocasu, je cenným zbožím, neb se z ní vyrábějí chocholy, límce a čapky.

Draví ptáci

Orel mořský

Životaschopnost:	4
Útočné číslo:	7,7,6
Obranné číslo:	5
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	20
Vytrvalost:	19
Man. schopnost:	17
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	80
Nosnost:	80

Poměrně vzácný, vyskytuje se u velkých řek a rybníků. Mívá rozpětí křídel až 2.3 metru. Na zádech unese až 200 mn, i když nerad. Živí se rybami, případně i savci. Tento dravec je velice vhodný pro lidi (i příslušníky jiných ras), kteří rádi chodí na ryby, ale neradi čekají, až zabere. Dá se vycvičit k lovu do velikosti ovce (i hobit).

Orel skalní

Životaschopnost:	4
Útočné číslo:	6,6,5
Obranné číslo:	4
Odolnost:	17
Velikost:	A
Bojovnost:	7
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	20
Vytrvalost:	18
Man. schopnost:	17
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	60
Nosnost:	100

Je poměrně hojný ve vysokých horách, ale vyskytuje se i v lesnatých pahorkatinách. Je to jeden z největších orlů. Loví tvory do velikosti ovce. Velice snadno je vycvičitelný k nejrůznějším účelům.

Výr velký

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	4,4,2
Obranné číslo:	3
Odolnost:	15
Velikost:	A
Bojovnost:	6
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	18
Vytrvalost:	15
Man. schopnost:	16
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	50
Nosnost:	30

Nacházíme jej v řidších částech lesů s výskytem skal v blízkosti otevřených terénů, od nížin až dosti vysoko do hor. Je to největší sova. Výr je oblíbeným společníkem čarodějů všeho druhu, je velice vnímavý. Sovy nesnášejí jakoukoliv zátěž na zádech, ale výr může v pařátech přenášet předměty do hmotnosti 30 mn. Lze ho vycvičit k lovu tvorů do velikosti králíka.

Sova pálená

Životaschopnost:	2
Útočné číslo:	3,3,1
Obranné číslo:	3
Odolnost:	16
Velikost:	A
Bojovnost:	7
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	19
Vytrvalost:	15
Man. schopnost:	17
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	30
Nosnost:	-

Vyskytuje se v nížinách i pahorkatinách. Dosahuje velikosti havrana. Ze svého úkrytu vyletuje až za úplné tmy. Po ochočení je velice věrná a spolehlivá.

Sýček obecný

Životaschopnost:	1
Útočné číslo:	1,1,1
Obranné číslo:	2
Odolnost:	15
Velikost:	A
Bojovnost:	4
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	18
Vytrvalost:	15
Man. schopnost:	17
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	20
Nosnost:	-

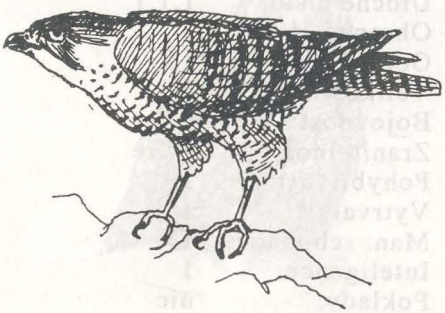
Vyskytuje se v otevřeném terénu se sady, lesíky nebo skupinami starších stromů. Jen v nížinách a pahorkatinách. Dorůstá velikosti kosa. Aktivní začíná být už před západem slunce. To nejlepší na noční výzvědy.

Jestřáb lesní

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	5,5,4
Obranné číslo:	3
Odolnost:	16
Velikost:	A
Bojovnost:	6
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	21
Vytrvalost:	17
Man. schopnost:	18
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	40
Nosnost:	40

Nacházíme ho v lesnatých krajinách od nížin až vysoko do hor. Tento lesní dravec je navzdory své velikosti (jako větší havran) schopen zabít kořist daleko větší než je sám. Je oblíbeným sokolnickým dravcem.

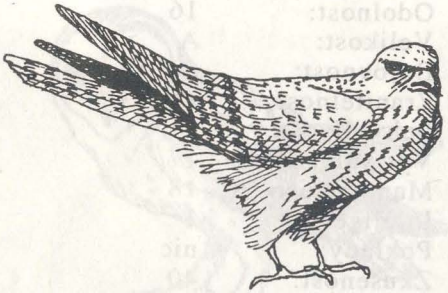
Sokol stěhovavý



Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 3,3,3
Obranné číslo: 4
Odolnost: 16
Velikost: A
Bojovnost: 8
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 23
Vytrvalost: 16
Man. schopnost: 19
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 40
Nosnost: -

Potřebuje k životu volná prostranství bez souvislého lesního porostu. Hnízda si většinou staví ve skalách, v rozsedlinách, někdy na zemi. Je nejdokonalejším a nejrychlejším letcem, je velice vytrvalý, svou kořist je ochoten pronásledovat několik mil (ale k tomu dojde málokdy).

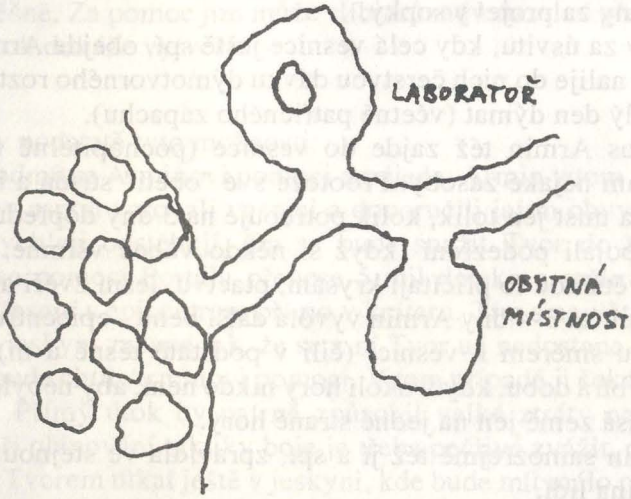
Poštolka obecná



Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 2,2,2
Obranné číslo: 3
Odolnost: 16
Velikost: A
Bojovnost: 6
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20
Vytrvalost: 16
Man. schopnost: 19
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 20
Nosnost: -

Vyhledává otevřená prostranství, především v nížinách. V porovnání s ostatními dravci je dosti malá, má ovšem vynikající zrak. Malého ptáka vidí na vzdálenost až 1 míle.

aby se jeskyně nezhroutila, jednak aby nepoškodil ložisko, až by se k němu přiblížili. Proto usoudil, že bude snazší dostat se k ložisku shora, z povrchu. Uvědomil si však, že vesničané se svých pozemků jen tak nevzdají, a proto se rozhodl je vystrnadit. Nastrojil to tak, aby se zdálo, že se vyhaslá sopka znovu probudila k životu. Do puklin ve skále nalévá roztok, který tvoří kouř, a v několikadenních intervalech sesílá na svah hory bhutu země (benu - viz DrD Pravidla pro experty) a působí tak slabé zemětřesení (bena má vždy životaschopnost jen 1 - Armin nechce působit škody, jen vyděsit). Jde sice o zneužívání bhutů k vlastnímu obohacení, ale očekávaný zisk je natolik vysoký, že Armin podlehl pokušení a snížil se i k tak špatnému činu.



V jeskyni na opačné straně kráteru (aby byla co nejdál od epicentra otřesů) vybudovali Arminovi najatí trpaslíci dočasný příbytek - jen dvě místnosti vytesané ve skále - obytnou místnost a laboratoř. (Vybavení je poměrně prosté - v obytné místnosti jednoduché lůžko z chvojí přikryté kožešinou, sedátko a ohniště, v "laboratoři" pak pracovní stůl z plochého kamene). Pak Armin trpaslíky zhypnotizoval a uložil jim posthypnotický příkaz zapomenout na všechno, co na tomto místě dělali. Před vchod do jeskyně Armin postavil několik balvanů tak důmyslně, že otvor není na první pohled vůbec vidět (viz obr. - pohled shora), a kolem rozmístil další balvany, takže celek vypadá naprosto přirozeně. K objevení vchodu je tedy třeba prohledat dno kráteru opravdu důkladně.

Chování Armina během dne závisí na jeho náladě a na tom, co zrovna potřebuje udělat. Zpravidla se jedná o jednu z následujících činností:

- Téměř každý den se Armin prochází po okolí, protože díky vixitu zde roste spousta alchymisticky cenných bylin, včetně těch obsahujících magenergii. Obnovuje si tak zásoby, která vyplýtvá na "sopečnou činnost".
- Dost času tráví Armin ve své "laboratoři", ať už výrobou dýmotvorných roztoků do zásoby nebo různými experimenty, občas též destilací magenergie. Velkou výhodou je, že se nemusí bát prozrazení - jakékoli známky této činnosti (kouř, hluk apod.) jsou vesničany považovány za projevy sopky.
- Vždy za úsvitu, kdy celá vesnice ještě spí, obejde Armin vybrané pukliny a nalije do nich čerstvou dávku dýmotvorného roztoku. Ta pak vydrží celý den dýmat (včetně patřičného zápachu).
- Občas Armin též zajde do vesnice (pochopitelně neviditelný) a uzme tam nějaké zásoby. Prootože své "oběti" střídá a bere si vždy z několika míst jen tolik, kolik potřebuje na 3 dny dopředu, vesničané zatím nepojali podezření (když si někdo vůbec všimne, že se něco ztratilo, většinou to přičítají krysám, ptactvu, lesní zvěři apod.)
- Jednou za 3-4 dny Armin vyvolá další benu - epicentrum je 2 míle od kráteru směrem k vesnici (čili v podstatě těsně u ní). Pečlivě si přitom vybírá dobu, kdy v okolí hory nikdo není, aby nebylo podezřelé, že se otřásá země jen na jedné straně hory.
- Armin samozřejmě též jí a spí, zpravidla ve stejnou denní dobu jako většina lidí.

Přesněji řečeno, tak vypadal Arminův běžný den donedávna. Po předposledním zemětřesení se však stalo něco, s čím nepočítal. V hlubinách pod Horou díků otřesy probudily Tvora a navíc mu otevřely cestu ven, do kráteru. Když tehdy zemětřesení utichlo, zaslechl Armin z jeskyně (navíc zrovna té, která vede směrem k ložisku vixitu) ozvěnu hrůzostrašných skřípavých zvuků. Vydal se na průzkum a zjistil, že nedaleko od míst, kde tehdy trpaslíci skončili s kopáním, se propadlo dno jeskyně a z hloubi se dere ven tvor, jakého by si nepřál vidět ani v těch nejhorších snech. Uvědomil si, že tato nestvůra se rozhodně nesmí dostat z jeskyně ven, jinak bude vesnice (a nejen ona) odsouzena k zániku. Od té doby sice stále vyvolává zemětřesení, ale už z úplně jiného důvodu - doufá, že se snad uvolní strop jeskyně a pohřbí tuho

netvora pod sebou. Silnějšího bhutu použít nemůže, aby nezničil vesnici. Proto každý den aspoň vyvolává gnóma a s jeho pomocí se snaží jeskyni zasypat, ale Tvor se vytrvale prohrabává ven, takže je to jen dočasné zdržení.

Příchod dobrodruhů, který by za normálních okolností byl pro Armina zřejmě velice nepříjemnou komplikací, tedy uvítá a bude se je snažit přesvědčit, aby mu pomohli Tvora zničit. Navíc může celou událost vysvětlit tak, aby na něj nepadl ani stín podezření - bude tvrdit, že zkoumal jeskyně pod horou a najednou zjistil, že se někde v hlubinách probrala tahle stvůra a snaží se prohrabat na povrch - od té doby se ji pokouší pomocí slabých zemětřesení a dalšími prostředky zastavit, ale neúspěšně. Za pomoc jim může slíbit různé kouzelné předměty, které pro ně pak dokáže vytvořit.

Závěr:

Nabízí se v podstatě tyto možnosti:

- Družina odmítne Arminovi pomoci a odjede. Armin v tom případě bude chtít, aby aspoň varovali vesnici a doporučili jejím obyvatelům, ať se co nejrychleji odstěhují. On se bude snažit Tvor do té doby zadržet, pak se pomocí Portálu přenese 5 mil daleko a sešle co nejsilnější zemětřesení s epicentrem přímo v kráteru. Tím s největší pravděpodobností jeskyni zasype tak, že se z ní Tvor už nedostane.

- Družina bude chtít Arminovi pomoci. V tom případě ji čeká opravdu těžký boj. Přímý útok by patrně způsobil velké ztráty na straně družiny, ale při plánování taktiky boje je třeba pečlivé zvážit, co bude lepší: zda se s Tvorem utkat ještě v jeskyni, kde bude mít málo prostoru k manévrování, ale družina také (výbušniny použít nemůžou, protože strop jeskyně by se mohl sesypat stejně tak na Tvora jako na ně), nebo ho nechat vylézt ven a bojovat s ním v kráteru, kde se k němu budou moci dostat ze všech stran.

- Třetí možností je, že se družina pokusí co nejrychleji sehnat na pomoc někoho mocnějšího. Je ovšem málo pravděpodobné, že se jim podaří včas někoho najít a dotyčný bude ochoten pomoci.

Armin - člověk theurg

Úroveň:	18
Síla:	9
Obratnost:	17
Odolnost:	15
Inteligence:	14
Charisma:	11
Životy:	70
Přesvědčení:	neutrální

Kouzelné předměty (u "trvalých" je v závorce uvedena doba, po kterou se ještě dotyčný démon bude v předmětu vyskytovat):

Elementální hůl na 500 magů, nyní je v ní 370 magů.

Prsten vůle, silnější varianta Prstenu uhranutí. Má na den 20 magů (démon ze sféry Aladiah), ovládá kouzla Hypnóza, Sugesce, Zenerova karta, Čtení myšlenek, Fata morgána (půl roku).

Záchranný náramek. Má na den 20 magů (démon ze sféry Aladiah), ovládá kouzla Neviditelnost, Zaklep, Hyperprostor II, Napískání si, Portál (3 měsíce). Armin ho má na pravé ruce nasazený tak, že nejde sundat (je příliš úzký)

Opasek s démonem nosičem ze sféry Jéliel - Armin ho nepoužívá k létání, ale hlavně k nadlehčování při cestách obtížným terénem - může tak bez obav i zlézat skály (5 let).

Plášť se zakletým obranným démonem +5 (1 rok).

Truhla, ve které je 736 magů a suroviny za 518 zl.

Sada lektvarů - 3x Rudého kříže, 1x Obří síly, 1x Mlhovina, 1x Metamorfóza, 2x Rychlost.

Tvor

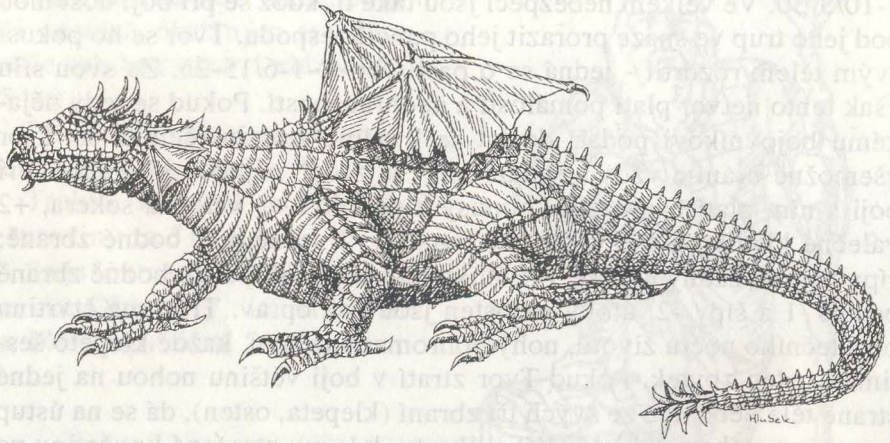
Životaschopnost:	17
Útočné číslo:	5/+20, 5/+20 (klepeta)
	7/+5 + zvl. (jedový osten)
Obranné číslo:	(-2 + 20) = 18 (krunýř)
	(-2 + 12) = 10 (klepeta)
	(-2 + 8) = 6 (nohy)
	(-2 + 5) = 3 (osten)
Odolnost:	19
Velikost:	D
Bojovnost:	10
Zranitelnost:	B,C,D,G2,I,J1/4,K2,L
Pohyblivost:	3/hmyz
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	5 000

Tvor vypadá jako obrovský kříženec kraba a štíra. Skutečně obrovský; jeho tělo (bez jedového ostnu) je dlouhé asi 5 sáhů a pokryté tvrdým krunýřem podobným krabímu; nese ho osm článkovaných. Vpředu ná dvě mohutná klepeta, jejichž sevření dokáže rozmáčknout člověka jako malinu, vzadu štíří osten s jedem o nebezpečnosti 9 a síle 1-10/3-30. Ve velkém nebezpečí jsou také ti, kdož se při boji dostanou pod jeho trup ve snaze prorazit jeho pancíř zespodu. Tvor se ho pokusí svým tělem rozdrtit - jedná se o past Obr~7~1-6/15-25. Za svou sílu však tento netvor platí pomalostí a neohrabaností. Pokud se tedy nějakému bojovníkovi podaří dostat se k němu zezadu (čemuž se Tvor všemožně brání a vždy se snaží mít "za zády" nějakou překážku. Při boji s ním platí následující bonusy a postihy: +3 válečná sekera, +2 válečné kladivo a těžký kyj, +1 řemdih, -1 sečné a -2 bodné zbraně; šípy nemají žádný účinek. Pří útoku na nohy mají pouze bodné zbraně postih -1 a šípy -2, útoky na osten jsou bez oprav. Trup má čtvrtinu počátečního počtu životů, nohy dohromady třetinu, každé klepeto šestinu a osten zbytek. Pokud Tvor ztratí v boji většinu nohou na jedné straně těla nebo dvě ze svých tří zbraní (klepeta, osten), dá se na ústup a snaží se stáhnout do nějakého úkrytu, kde mu ztracené končetiny po čase dorostou.

Tvor dokáže vydržet bez potravy libovolně dlouhou dobu, jakmile se však dostane na povrch země, začne plenit široké okolí a neustane, dokud ho někdo nezahubí nebo mu nezpůsobí tak těžká zranění, že se sám stáhne do nějaké hluboké jeskyně (kterou je pak nejrozumnější zasypat).

Pozn. aut.: Pro hráče, kteří nelpějí na akčním dobrodružství a dávají přednost mírovým cestám a jednáním s CP, lze toto dobrodružství modifikovat úplným odstraněním Tvora - úkolem družiny pak bude zjistit, co se vlastně děje, a posléze přimět Armina, aby se svou činností přestal.

Probuzená hora - jeskyně DrD
Autor: Martin Kučera
Grafická úprava: Dech draka



z lengorchijštiny přeložila Ewa Białołęcka

Genealogie a výskyt

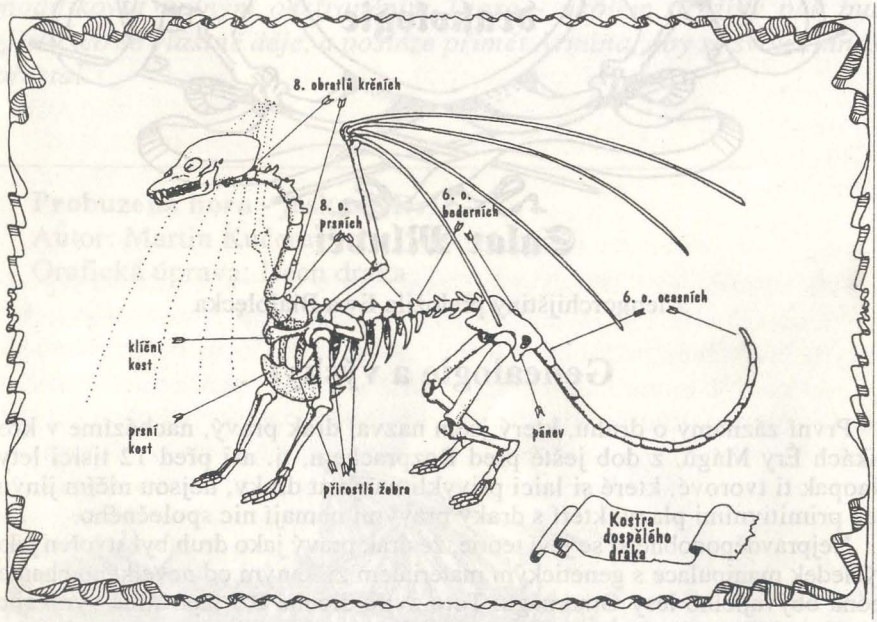
První záznamy o druhu, který jsem nazval drak pravý, nacházíme v kronikách Éry Mágů, z dob ještě před Rozprachem, tj. asi před 12 tisíci lety. Naopak ti tvorové, které si laici přivykli nazývat draky, nejsou ničím jiným než primitivními plazy, kteří s draky pravými nemají nic společného.

Nejpravděpodobnější se jeví teorie, že drak pravý jako druh byl stvořen jako výsledek manipulace s genetickým materiálem získaným od nevelkého chameleóna obývajícího lesy Omarnagu. Toto zvíře dlouhé 0,5 metru má vynikající mimikry. Mění nejen barvu podle barvy podkladu, ale také (v omezené míře) tvar svého těla, což mu umožňují vysoce pohyblivé klouby, volná roztažitelná kůže a pod ní umístěné komůrky, naplňované vzduchem podle vůle zvířete. Z ramen chameleóna vyrůstají dlouhé kostní výrůstky a na nich napnutá blána slouží ke klouzavým letům ze stromu na strom, jako plocha zachycující teplo slunečních paprsků nebo jako kamufláž mezi velkými listy.

Drak pravý se však zdá být příbuzným nejen tohoto chameleóna, ale i savců (čemuž nasvědčuje jeho teplokrevnost a pokrývka těla) a také tvar měnícího plazivce bažinného. Nepochybně je velkým dílem některého z nejschopnějších mágů z kasty Stvořitelů, neboť dosud nebyly nalezeny žádné archeologické pozůstatky, které by svědčily o dlouhodobém evolučním vývoji draka pravého. Záznamy onoho anonymního mága musely být zničeny během Rozprachu a my se možná už nikdy nedovíme, jak dokázal splnit tak gigantické předsevzetí.

Draci praví se vyskytují v celé Jižní Lengorchii, v nížinách Tejaal a Niet-Oner, na poloostrově Elian, v nižších polohách horského pásma Bratienu a samozřejmě na Dračím Archipelagu. Ten se skládá z jedenácti ostrovů a ostrůvků zcela ovládnutých draky.

Jednotlivé exempláře, zvláště starší jedinci, migrují na sever, dostávají se dokonce do Northlandu a tam se usazují na řídce obydlených nebo obtížně dostupných místech (viz Psychika a Legendy).



Anatomie

Vnější vzhled

Dospělý samec draka dosahuje výšky v kohoutku 4 metry a délky při nataženém krku a ocasu 20 metrů. Samice jsou o něco menší. Téměř dvoumetrová hlava draka má protáhlý tvar a jednu její třetinu zabírají mohutné čelisti. Dlouhý, skoro čtyřmetrový krk se půvabným obloukem napojuje na

mohutně stavěná ramena a vzedmutou hruď. To mu dodává vzhled připomínající siluetu chrta, což se odrazilo v slangu rybářů, kteří někdy nazývají draka "laton sobati" neboli "létající hafan". Z ramen draka vyrůstají křídla o rozpětí asi 21 metrů. Vzdáleně připomínají křídla netopýra - tenká, tuhá kůže napnutá na kostěném skeletu. Poměrně krátké nohy draka mají podobně jako u každého savce tři klouby a jsou zakončeny čtyřmi prsty s polštářky kryjícími srpovité, ostré drápy, které může zvíře vysunout i schovat tak, jako kočka. Slovo "drak" si obvykle spojujeme s tvorem pokrytým šupinami. Naproti tomu drak pravý má na sobě srst. Hrubou, s hustými chlupy, umožňující mu udržovat správnou teplotu těla při dlouhých letech ve velkých výškách. Zbarvení draků je velmi rozmanité. Od sněžně bílé přes různé odstíny šedé a hnědé až do smolně černé. Vyskytují se také různé kombinace těchto barev (dvou nebo tří) v podobě skvrn a puntíků, ale nikdy ne pruhů.

Smysly

Draci mají velice dobrý zrak, sluch i čich. O chuti toho víme velmi málo, jen to, že rozlišují základní druhy.

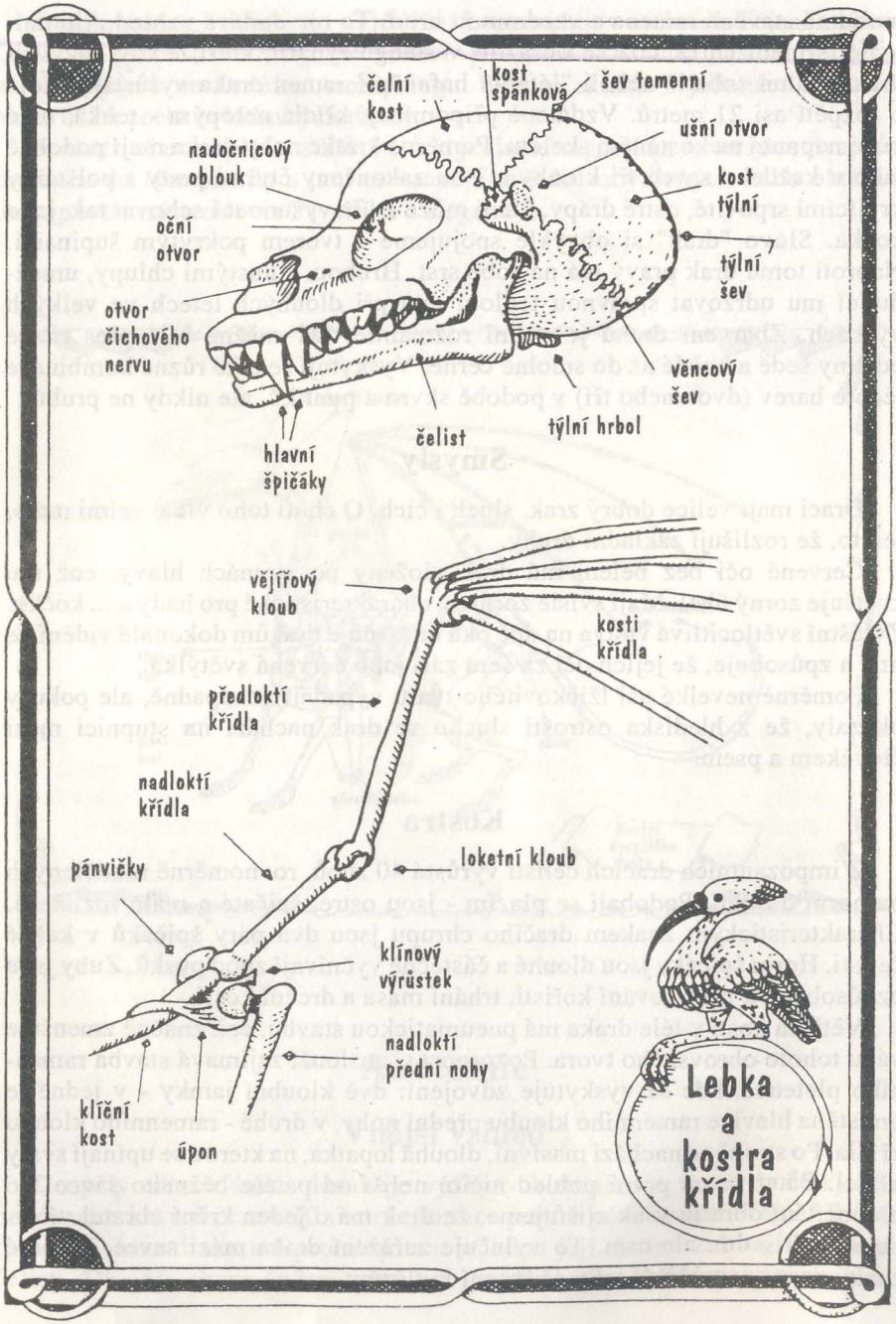
Červené oči bez bělem má drak uloženy po stranách hlavy, což mu zvětšuje zorný úhel. Mají svislé zornice, charakteristické pro hady a ... kočky. Zvláštní světlocitlivá vrstva na dně oka umožňuje drakům dokonalé vidění ve tmě a způsobuje, že jejich oči za šera září jako červená světýlka.

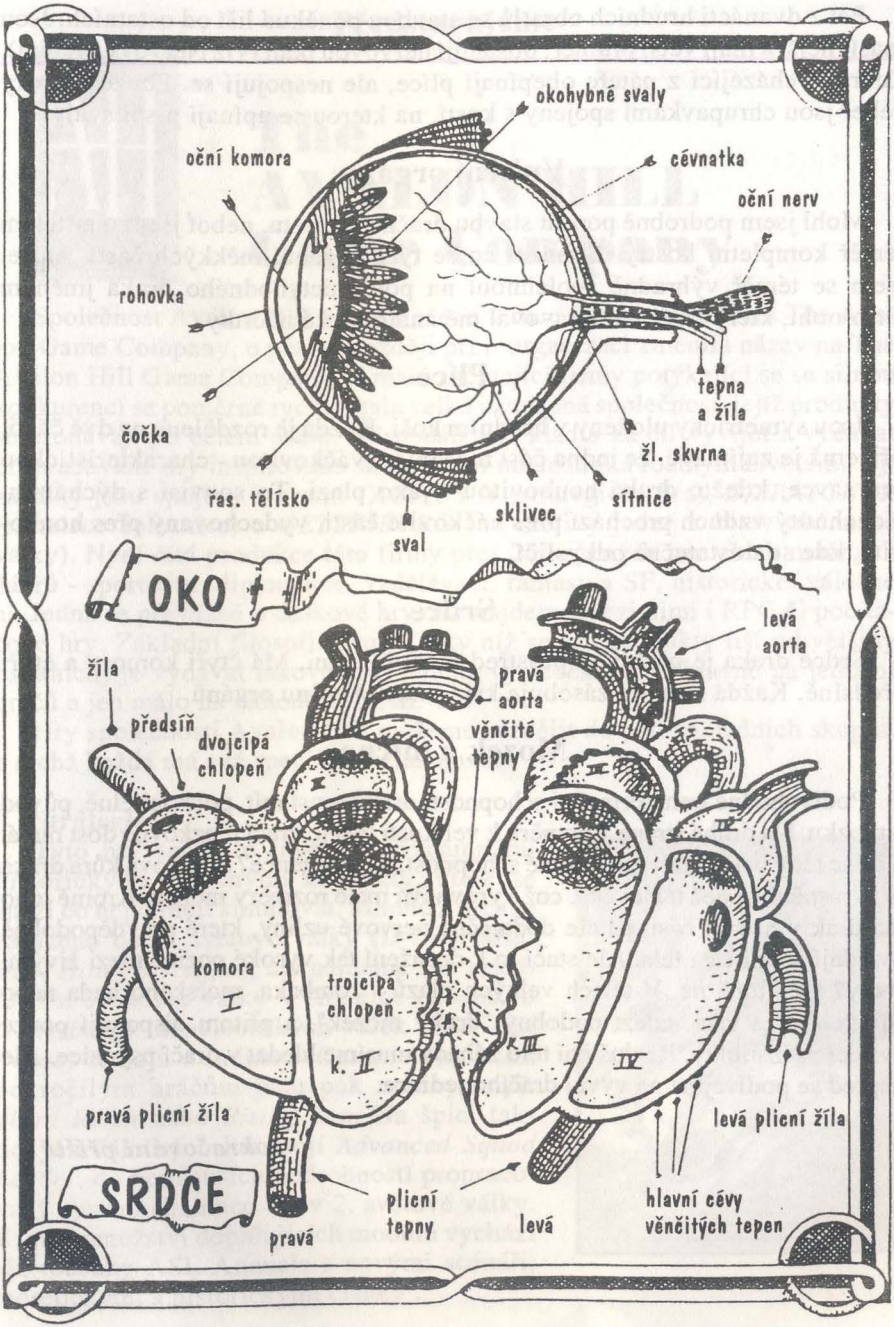
Poměrně nevelké uši lžičkovitého tvaru vypadají nenápadně, ale pokusy ukázaly, že z hlediska ostrosti sluchu se drak nachází na stupnici mezi člověkem a psem.

Kostra

Z impozantních dračích čelistí vyrůstá 40 zubů, rovnoměrně rozdělených na horní a dolní. Podobají se plazím - jsou ostré, špičaté a málo rozlišené. Charakteristickým znakem dračího chrupu jsou dva páry špičáků v každé čelisti. Horní špičáky jsou dlouhé a částečně vyčnívají zpod pysků. Zuby jsou uzpůsobeny k přidržování kořisti, trhání masa a drcení kostí.

Většina kostí v těle draka má pneumatickou stavbu, což značně zmenšuje váhu tohoto obrovského tvora. Pozornost si zaslouží zajímavá stavba ramenního pletence, kde se vyskytuje zdvojení: dvě kloubní jamky - v jedné je umístěna hlavice ramenního kloubu přední nohy, v druhé - ramenního kloubu křídla. Po straně se nachází masívní, dlouhá lopatka, na kterou se upínají svaly křídel. Páteř se na první pohled ničím neliší od páteře běžného savce. Po přepočítání obratlů však zjišťujeme, že drak má o jeden krční obratel více - nemá jich sedm, ale osm. To vylučuje zařazení draka mezi savce, ale jiné znaky zase znemožňují jeho přiřazení k plazům.


čelní kost
kost spánková
šev temenní
ušní otvor
nadočnicový oblouk
kost týlní
oční otvor
týlní šev
otvor čichového nervu
věncový šev
čelist
týlní hrbol
hlavní špičáky
vějířový kloub
kosti křídla
předloktí křídla
nadloktí křídla
loketní kloub
pánvičky
klínový výrůstek
nadloktí přední nohy
klíční kost
úpon
Lebka a kostra křídla


okohybné svaly
oční komora
cévnatka
oční nerv
rohovka
tepna
a žíla
čočka
žl. skvrna
řas. tělísko
sklivec
sítnice
sval
OKO
levá
aorta
žíla
předsíň
dvojcípá
chlopeň
pravá
aorta
věnčité
tepny
komora
I
trojcípá
chlopeň
k. II
k. III
IV
pravá plicní žíla
levá plicní žíla
SRDCE
plicní
tepny
pravá
levá
hlavní cévy
věnčitých tepen

Pět z dvanácti hrudních obratlů se stavbou poněkud liší od ostatních. Jsou masívnější a mají větší průměr; obsahují nervovou tkáň (viz Nervový systém). Žebra vycházející z páteře obepínají plíce, ale nespojují se. Pouze tři páry žeber jsou chrupavkami spojeny s kostí, na kterou se upínají prsní svaly.

Vnitřní orgány

Mohl jsem podrobně popsat stavbu dračího skeletu, neboť jsem majitelem téměř kompletní kostry. Bohužel co se týče orgánů, měkkých částí, musel jsem se téměř výhradně spolehnout na popis úctyhodného draka jménem Orm-noht, který trpělivě opravoval mé anatomické náčrtky.

Plíce

Jsou symetricky uloženy v hrudním koši. Každá je rozdělena na dvě části, přičemž je zajímavé, že jedna část má stavbu váčkovitou - charakteristickou pro savce, kdežto druhá houbovitou - jako plazi. To souvisí s dýcháním. Vdechnutý vzduch prochází přes váčkovité části, vydechovaný přes houbovité, kde se dostatečně odkysličí.

Srdce

Srdce draka je uloženo uprostřed mezi plícemi. Má čtyři komory a čtyři předsíně. Každá komora zásobuje krví jinou skupinu orgánů.

Mozek a mícha

Podivuhodné transformační schopnosti draků musí mít, pochopitelně, původ v mozku. Na druhé straně v poměru k velikosti těla je dračí mozkovna dost malá. Kde se tedy u něj vzaly tak úžasné schopnosti a inteligence? Mozková kůra draka je zvrásněnější než u člověka, což vyrovnává malé rozměry mozku. Kromě toho má drak v hrudní části páteře dodatečné nervové uzliny, které pravděpodobně ovládají zadní část těla. Ale stačí to k dosažení tak vysoké pozice mezi živými tvory? Očividně ne. V tělech velkých plazů - zombaka, mořského hada nebo třírožce - lze také nalézt podobný "druhý mozek", a přitom disponují pouze zvířecími instinkty. Rozluštění této záhady musíme hledat v dračí psychice. Ale napřed se podívejme na vývoj dračího jedince.

pokračování příště

Představujeme

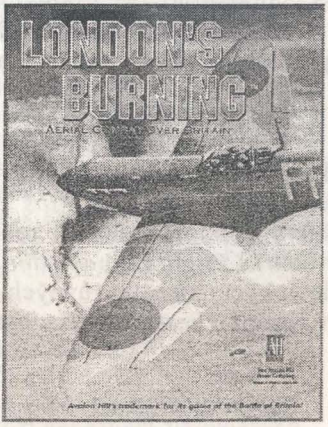
The AVALON HILL Game Company

Společnost Avalon Hill byla založena v roce 1953 pod názvem The Avalon Game Company, o pět let později při reorganizaci změnila název na The Avalon Hill Game Company. Z malé začínající firmy potýkající se se silnou konkurencí se poměrně rychle stala velká uznávaná společnost, jejíž produkty se prodávají po celém světě. Od počátku si kladla za cíl vyvíjet a vydávat propracované hry inspirované skutečnými událostmi a reálným životem. Její začátky jsou spojeny s hrami *TACTICS II* (strategická hra), *DISPATCHER* (simulace železnice) a *GETTYSBURG* (na motivy jedné z bitev občanské války). Nyní čítá produkce této firmy přes 200 různých her všech možných žánrů - sportovní, diplomacie, vzdělávací, fantasy a SF, historické, válečné aj. Jedná se převážně o deskové hry, ale najdeme mezi nimi i RPG či počítačové hry. Základní filosofií firmy (díky níž se její produkty liší od většiny ostatních) je vydávat takové hry, jejichž výsledek závisí hlavně na jednání hráčů a jen málo na náhodě či štěstí.

Hry společnosti Avalon Hill můžeme rozdělit do pěti základních skupin, z nichž každá má své specifické vlastnosti.

Strategie

Tyto hry se často inspirují významnými historickými válečnými konflikty, které se snaží co nejvěrněji simulovat. Mnoho z nich je zasazeno do 2. světové války (*D-Day*, *Midway*, *Hitler's War*,...), ale najdeme zde i události z občanské války v Americe (*Roads to Gettysburg*), napoleonských válek (*War and Peace*) či bojů s Indiány (*Geronimo*). Velmi pokročilým hráčům jsou pak určeny např. *Third Reich* nebo *Rising Sun*. Na špici taktických válečných her stojí *Advanced Squad Leader*, do nejmenších podrobností propracovaný systém simulace bitev 2. světové války. Kromě množství doplňujících modulů vychází též ročenky ASL Annuals s novými scénáři, teoretickými a historickými články .



Z her zaměřených nejen vojensky patří do této skupiny *Diplomacy* (diplomatické intriky v Evropě počátku 20. století), *Civilization* (historie člověka od doby kamenné do pozdní doby železné) s rozšířením *Advanced Civilization*, *Machiavelli* (politika v renesanční Itálii) a mnoho dalších.

Oddechové

Tyto hry jsou koncipovány jako snadné a rychlé, s jednoduchými pravidly. Jejich tématické zaměření je vskutku pestré - od stavby železnic (*Rail Baron*) či obchodování na burze (*Stocks & Bonds*) přes historické (*Legends of Robin Hood*), fantastické (*Wizard's Quest*) či futuristické (*Roadkill, Stellar Conquest*) hry až po boj o ekonomickou nadvládu nad světem (*Global Survival*)

Sport

V této oblasti si můžeme vybrat z nejrůznějších druhů sportů - nalezneme zde baseball, košíkovou, fotbal, ale také desetiboj, box či wrestling. Také Grand Priz, jachtařské závody nebo steeplechase. Na druhu sportu pak pochopitelně závisí počet hráčů - k baseballu nebo fotbalu jsou zapotřebí dva, desetiboj může hrát až sedm, ale také třeba jen jeden.

RPG

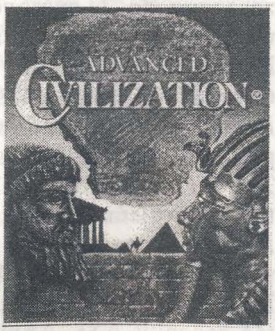
Zřejmě nejrozšířenější z této skupiny her je *RuneQuest*, fantasy RPG odehrávající se ve světě jménem Glorantha. K *RuneQuestu* pochopitelně existuje mnoho doplňků; popisy světa, božstev, mýtů apod., různé typy dobrodružství - od soubojů v aréně (*Monster Coliseum*) až po rozsáhlá tažení (*Dorastor, Land of Doom*).

Tales From The Floating Vagabond je humorná RPG, jejíž příběhy vždy začínají v baru uprostřed vesmíru. Neexistuje zde žádné omezení postav, lze si vybrat kohokoli, libovolné rasy a z jakéhokoli světa.

James Bond - dobrodružství slavného agenta 007. Většina románových předloh je zde rozpracována do samostatných modulů.

Počítačové hry

Jedná se většinou o zpracování úspěšných deskových her. K nejoblíbenějším patří *Advanced Civilization*, *Wooden Ships & Iron Men* (námořní bitvy z období americké revoluce a napoleonských válek) a *Flight Commander 2* (vynikající simulátor leteckých bitev z různých dob, počínaje válkou v Koreji a konče současností).

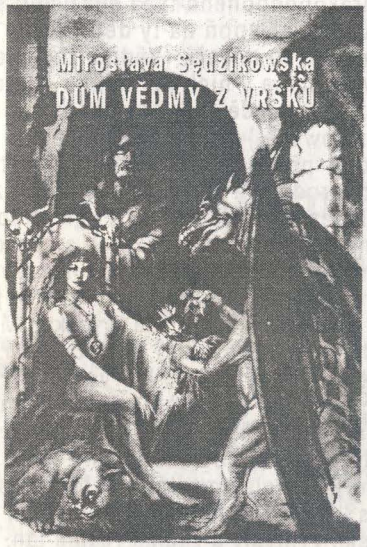


podle zahraničních materiálů zpracoval -mk-

Dům vědmy z vršku

Poláci útočí. A to nejen prostřednictvím invazivních turistů s obřími taškami, kšeftujících s tím, co příjde pod ruku, ale i v oblasti kultury. Ve filmu nahradil Pasikowski sexmisáckého Machulského a zvítězil s Psi i Psi 2 nad českou kinematografii 10:0. I spisovatelé se snaží a asi nejvíc je to vidět na komerčně nejúspěšnějším žánru současnosti - fantasy. Sapkowski u nás zabodoval, Felikse W. Krese, kterého by si měli přečíst ti, co lepí nálepku "temná fantasy" kam je napadne, zatím nikdo nevydal, zato se objevilo jméno téměř neznámé - Miroslawa Sędzikowská a její Dům vědmy z vršku.

Je to nenápadná malá knížka s nenápadnou zahnědlou obálkou a s ještě nenápadnějším titulkem (font stylu Mě si nevšímejte, já jen procházím). O to víc překvapí obsah. Pravověrné milovníky fantasy, ty co se dožadují knih s mapami, bestiářem, ušlechtilými bojovníky a slovy s velkými písmeny jako Rovnováha, Chaos a Dobro asi překvapí nemile. Ano, jsou tam kouzelníci, vědmy a draci, jenže nerozehrávají bitvy o osud světa. Možná to kdysi dělali, ale to už je tak zatraceně dávno, že na to jen vzpomínají v samotě zaprášených pokojů - pokud jim ty příběhy nedohazuje jejich fantazie jako potravu pro rozpadávající se důstojnost a sebevědomí. Dožívají svůj dlouhý život na okrajích měst a jediní, kteří ještě věří (alespoň částečně) v jejich schopnosti a žádají o pomoc, jsou děti. A tak slavní mágové a zákeřné vědmy zahánějí ubíjející nudu hledáním způsobu, jak změnit zbytečnou sestru v žábu, jsou odsouzeni pomáhat uhrovitým mladíkům, musí se doprošovat mladých grafomanů, sužuje je vlastní potomstvo a největším ohrožením jsou pro ně všudypřítomní milicionáři. Na rozdíl od Sapkowského, který polské poměry ukryl pod maskovací celtu fantasy, krátké povídky Sędzikowské se otevřeně odehrávají v typickém polském maloměstě jen v lehkém oparu iracionálna. Někdo intelektuálnější než já to označil za magický realismus. Zní to pěkně.



Sędzikowská je jedna z mála ženských autorek, která vyrostla z cviček sladkobolného romantismu, aniž by pak její nohy otlučené od obrubníků reality vklouzly do pohodlných důchodek zatrpklého feminismu. To neznamená, že by její povídky byly přeplněny optimismem - opak je pravdou. S ironickým nadhledem a nahořklým černým humorem glosují život. Přestože se téměř všechny její povídky točí kolem dětí, netřeba se hned děsit a sahat po rotačním kulometu. Nehrozí nebezpečí zlatovlasých andílků a sentimentu hustoty pravého

medu. Možná proto, že Sędzikowská sama vychovala tři syny, je její pohled na dětský svět zbaven iluzí - nikoliv však fantazie. Povědomě znějící dialogy sviští tempem pingpongového míčku v rukou čínských velmistrů a jejich letovou drahou rýsuje autorka úlomky světa.

Celý sborník povídek by se dal roztřídit do tří částí. V první jsou líčeny eskapády čaroděje - nejprve jako mladého a agilního, posléze už jako somrákopodobného typa snažícího se zapůsobit alespoň na ty děti. Někdy se mu ani to nedaří. (Vědma zabydlená v titulu se v nich jen mihne - zato si užívá v pozdějších povídkách paní Sędzikowské.) Druhá část je nefantaskní - přestože v ní vystupují postavy z čarodějské série. Největší důraz je kladen na malé hrdiny s jejich morbidně sadististickými sklony a především trojici dívek s šílenými nápady, které pravidelně odnáší nejdůvěřivější z nich - Milka (možná projekce Miroslawy Sędzikowské). A třetí část? Soft sci-fi povídky ve kterých ohrožení z dalekého vesmíru je často trumfováno nebezpečím, které představuje podezřívavost socialistického světa. Autorka najela na totální subjektivismus - úmyslně zamlžuje, kde končí dětské výmysly a začíná reálné fantaskno. Jsou příšery, mimozemšťani, bandy, Muhamedžínové, Ajatolláhové a nenápadní muži se zápisníky fantazií nebo skutečností? Někdy to není úplně jasné do konce, stejně jako se čtenář nedozví, zda existuje pan X z černé Volhy, ke kterému spěchá Milka, aby se nechala dobrovolně zabít.

Nakladatelství Altar používá peněz vytažených z kapes důvěřivým drakoblijcům-závislákům k chvályhodným účelům. Novotný, Oščádal, Neff a teď Sędzikowská. I když u ní slouží Altar jen jako krycí firma - to, že se zalovilo v zahraničních vodách (sice blízkoslovansko-zahraničních, ale zahraničních) je především zásluha Michaela Bronce (slavného prohlášením "Fandom jsem já!"), kterého Sędzikowská oslovila natolik, že jí nejen výborně přeložil (v soutěži o překlad roku by se asi "Dům vědmy z vršku" držel dost blízko špice), ale i investoval do vydání rodinné úspory. Lze jen doufat, že se mu náklady vrátí a bude možné přeložit další polský hit - možná, že další Sedzikowskou. Proč ne - inteligentního humoru není nikdy dost. A teď už nechám mluvit autorku.

Miroslawa Sędzikowska: Dům vědmy z vršku. Přel. Michael Bronec. Obálka Zdeňka Boušková. Praha, Altar 1995. 196 s. 55 Kč.

Jiří Pavlovský *RM*

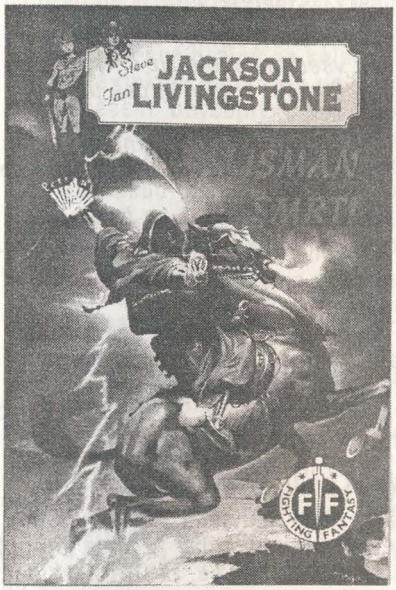
převzato z Interkomu 13/95

Dlouhá cesta domů

Recenzovat knihu, kterou člověk sám přeložil, je přinejmenším odvážné, protože hrozí nařčení z neobjektivity. Nicméně pokusím se o to (co jiného mi taky zbývá).

Talisman Smrti je opět klasický fantasy gamebook, ve kterém potkáte skřety, elfy, draky, obry a rozmanité další nestvůry. Hrdinou je však tentokrát člověk z naší Země, kterého si vybrali bohové světa Orbu jako svého šampióna, aby jim pomohl zachránit jejich svět. Uctívači boha Smrti se totiž snaží přivolat ho na svět a zničit tak vše živé. Jediný způsob, jak tomu zabránit, je odejmout jim Talisman Smrti a vrátit se na Zemi s ním. Na nositele Talismanu však pořádají hon

snad všichni služebníci Zla na tomto světě... Naštěstí i tady člověk může potkat přátele (bohužel jen zřídkakdy).



Zápletka je vystavěná velice dobře, takže při hře se téměř nedá odhadovat, jak se bude děj vyvíjet dále. Dobrodružství je plné nečekaných zvratů a různých překvapení. Objevuje se zde dokonce reinkarnace, nelze na ni však spoléhat, protože ne vždy jsou bohové natolik milosrdní a oživí hrdinu, aby mohl ve své misi pokračovat (zahyne-li díky vlastní hlouposti, vzkříšení se zpravidla nedočká).

Přesto však bych tomuto gamebooku vytkl několik chyb. Jednou z nich je "povinná cesta" v jistém okamžiku, která ovšem nevyplývá z logiky děje, takže její odhalení je spíše věcí náhody. Druhou je přenášení tvorů z našeho světa do světa Orbu. Do jisté míry to přijmout lze, ale oblast zjevně inspirovaná Ztraceným světem A. C. Doyla už je trochu moc. Zbytek jsou jen drobnosti, kterých si běžný hráč většinou nevšimne. I přes tyto nedostatky je ale *Talisman smrti* gamebookem, který milovníkům tohoto žánru vřele doporučuji.

Steve Jackson a Ian Livingstone: Talisman Smrti. Přel. Martin Kučera. Obálka Peter Andrew Jones. Plzeň, Perseus 1996. 60 Kč.

-mk-

Staň se čarodějem

Kromě již zavedené řady Fighting Fantasy pro nás nyní nakladatelství Perseus připravilo čtyřdílný cyklus gamebooků Steva Jacksona Magie. Každý svazek lze pojmout i jako samostatné dobrodružství, na rozdíl od cyklu Lone Wolf však návaznost jednotlivých svazků nespočívá v růstu schopností hrdiny (což byl autor Lone Wolfa nucen kompenzovat stále silnějšími nestvůrami), ale spíš v získávání užitečných informací a navazování kontaktů usnadňující další cestu.

Cíl výpravy je nemalý - záchrana světa, respektive domovského království hrdiny, před přílivem Zla. V tomto gamebooku však příběh není tak důležitý. Od ostatních jej totiž odlišuje originální systém magie. Hráč se skutečně může vcítit do role čaroděje a učit se svá vlastní kouzla - protože ta jsou označena několikapísmennými kódy a je třeba si jich co nejvíce zapamatovat. Když je totiž ve hře nabídnuta možnost kouzlit, lze vybírat kouzla jen podle těchto kódů. Navíc k seslá-

ní některých kouzel jsou zapotřebí různé pomůcky, bez nichž kouzlo nefunguje.

Dalším kladem tohoto systému je "cena" kouzel. Seslání každého kouzla odčerpá určitý počet bodů Staminy. Tento počet závisí na typu kouzla - univerzální (blesk či ochranné pole) stojí nejvíc, specializovanější (otvírání zámků nebo demoralizace protivníka) méně a ta, ke kterým jsou zapotřebí pomůcky, nejméně. Na zvládnutí většiny situací stačí šest nejběžnějších kouzel, ale je pochopitelně lepší naučit se jich víc a šetřit tak svou Staminu. Výběr je bohatý - sotvakdo si asi zapamatuje všech osmačtyřicet kouzel. Navíc není jednoduché odhadnout, která kouzla budou během výpravy zapotřebí a jestli je lepší vybrat si vyvolávání iluzí či možnost mluvit řečí zvířat.

Pokud vám z tohoto popisu připadá systém magie příliš složitý, nezoufejte. Na výpravu se můžete vydat i bez znalostí kouzel, jako bojovník. Nestvůry, se kterými se setkáte, lze zabít také mečem, takže do hry se může pustit i začátečník, který se magií nechce zatěžovat. A jako obvykle kromě hrubé síly (či kouzlení) je občas nutné též myslet a díky tomu se vyhnout různým nepříjemným situacím.

Oproti sérii Fighting Fantasy je tento gamebook sice o něco dražší, ale má také příslušně větší rozsah (téměř 500 odkazů a navíc Kniha kouzel), takže cena rozhodně není přemrštěná. Navíc je kniha jako obvykle bohatě ilustrována.

Steve Jackson: Magie 1 - Napříč Shamutantskou pahorkatinou. Přel. Zbyněk Dach. Obálka John Blanche. Plzeň, Perseus 1996. 79 Kč.

-mk-

Čas smrti

Od krve máš ruce, Falko,
od krve máš šat.
Shoř, shoř, Falko.
Za všechny svoje zlé činy,
v mukách, v ohni budeš plát!

Dětská písnička zpívaná při pálení loutky Falky během svátku Saovine.

Příznivci Andrzeje Sapkowského se konečně dočkali druhého pokračování ságy o zaklínači, nazvaného Čas opovržení.

Geralt a Yennefer se snaží dostat malou Ciri do školy pro čarodějky, kde by získala potřebné vzdělání pro ovládnutí své moci. Zároveň však probíhá mocenský boj jak mezi panovníky, tak v nejvyšších kruzích čarodějů. A vše se, zdá se, točí kolem jediné otázky: Kde se nachází dědička Cintry, princezna Cirilla? A vojna je opět na spadnutí. Zdá se, že Ciri nenajde klid nikde ...

Sapkowski opět ukazuje své mistrovské vypravěčské schopnosti, založené hlavně na barvitých dialozích. Zdá se však, že osudy Geralta a Ciri nabírají na krutosti a depresi (realita?), která prosvítá celým dílem. Sapkovski sráží své hrdiny na kolena (Geralt je dokonce poražen na hlavu v boji mečem "obyčejným" kouzelníkem a skoro zmrzačen) a občasná pomíjivá vítězství na tom většinou nic nezmění. Osud Ciri je však ještě temnější, ozývá se Starší krev a přináší zkázu a smrt... V žádném případě nečekejte happy end.

Vydavatelům se nedá moc vytknout, snad jen občasné tvrdé polonismy v překladu. Jinak můžete očekávat množství opravdu kvalitní četby a v knihovně vám tato kniha skutečně ostudu neudělá.

Andrzej Sapkowski: Čas opovržení. Přel. Stanislav Komárek. Obálka a ilustrace Jana Komárková. Ostrava, Leonardo 1996. 330 s. 99 Kč.

-san-

Běh ve stínech

Byl to divnej úkol.

Přišel za mnou ten pošahanej mág Geko a prej, Joshuo, potřebujeme helfnout. Kasino by chtělo mít svý prachy bezpečně v bance a já to mám na starost. Potřebuju lidi, co se nebojej nějaký rány a dovedou držet zobák. Já, prej za kolik. Nó, ošklíbal se, dostaneš třicet táců.

Okej, nejsem proti poctivejm penězům za poctivou práci, ale pokud je v tom Geko, tak v tom bude nějakej podraz. Tak jsem vobešel kontakty a zjistil, že se má vézt pět melounů a poslední bandu odvezli nohama napřed, že by i DocWagon nad nima zaplakal. Srovnejte si to sami...

S velkou reklamou na náš trh her na hrdiny (tedy jestli nějaký existuje) vstoupila loni na podzim firma Blackfire Games hrou z produkce americké firmy FASA Shadowrun. Nádherná obálka i první pohled dovnitř nám slibuje konečně to pravé, to, na co jsme celou dobu čekali. Dočkali jsme se? Uvidíme.

1. Svět

Svět Shadowrunu je jakousi směsicí cyberpunku a fantasy. Po jisté magické katastrofě dochází na Zemi k takzvanému příchodu Šestého světa. Magie začíná fungovat, indiánští šamani ovládají Ameriku, vznikají nové formy života (trefně nazvané elf, ork, troll a trpaslík - každý má samozřejmě latinský název i přesnou charakteristiku, včetně způsobu rozmnožování). Svět Shadowrunu ale není jen magie, je to také svět mezinárodních megakorporací a celosvětové počítačové sítě Matrix, ve kterém se můžou dosyta vyřádit ti spíše technicky zaměření. Celý vývoj až do roku 2053 je podrobně (možná občas až příliš) popsán v kapitole Jak to všechno bylo... Spolu s úvodní povídkou Plus ça change poskytuje hráči docela solidní představu o světě, do kterého se vydává.

2. Postava

Shadowrun není systém povolání, na jaký jsme zatím zvyklí, ale jde o systém dovedností (i když to není do důsledků pravda, jak si ukážeme později). Systém dovedností dává hráči mnohem více svobody při utváření postavy a poskytuje větší možnosti "doladění". Shadowrun se dal cestou jakéhosi kompromisu, kdy sice hráči poskytuje rozsáhlé možnosti tvorby, ale několika axiomy se ho snaží udržet v jistých mezích, takže postavy nakonec vždy směřují k určitému archetypu (několik jich je v pravidlech dokonce uvedených, stačí si je přepsat a hrát). Malá perlička: podle mého názoru jsou zde uvedené arche-

typy poněkud "vylepšené" (zvláště pouliční samuraj nebo elfí decker). Normální tvorbou bychom podobného výsledku dosahovali jen stěží.

Hotová postava však musí mít nejen vlastosti (zde nazvané atributy), dovednosti, magii, rasu a zdroje na nákup magických i nemagických "věcí zcela nezbytných pro život", ale získává i kontakty a autoři také doporučují vytvořit "postavu z masa a kostí" pomocí dvaceti otázek na různé osobní problémy postavy. Vytváření postavy trvá až několik hodin, problémy kam přiřadit kterou prioritu, kolik bodů investovat do které dovednosti, nebo co si za svůj počáteční kapitál nakoupit skutečně nejsou jednoduché a když už to konečně máte, zjistíte, že výsledek nemáte kam napsat, protože Osobní karta je udělána dost neschopně, a jdete si udělat vlastní. To ale jen na okraj. Výsledek tvorby vás může dost překvapit.

3. Dovednosti

V Shadowrunu se vše točí kolem dovedností. Ať chcete střílet, řídit auto, vyslýchat zajatce, nebo i jen běhat, vše se dá vyjádřit pomocí dovednosti a testuje se úspěšnost (samozřejmě ne vždy, jen v krizových situacích - i když těch není zas tak málo, že?). Ke hře potřebujete neuvěřitelné množství šestistěnných kostek, pokud možno barevně odlišené (stane se, že házíte klidně i šestnácti kostkami). Hodnota té které dovednosti označuje počet kostek, kterými budete házet proti určitému cílovému číslu (dorovnat nebo přehodit). Obvykle stačí jeden úspěch, pokud však někdo hází proti vám, záleží na počtu úspěchů a to je pak každý bod dobrý. A kostka je tvor vrtkavý, však to zjistíte. Zhusta se využívá tzv. rezerv kostek (ať už rezerv bojových, kontrolních, magických nebo hackovacích), ze kterých si můžete přidávat kostky. Pomocí různých modifikátorů se může cílové číslo zvětšovat nebo zmenšovat, takže výsledek skutečně závisí na situaci (a dost na náhodě). Dovedností si užijete až až.

4. Boj

"Boj je jednou z nejpřirozenějších lidských činností," jak praví klasik. V Shadowrunu si můžete vybrat: buď budete bojovat na dálku pomocí střelných zbraní (od luků, pistolí a samopalů až po protipěchotní rakety), nebo si to rozdáte pěkně na férovku (i když můžete stát s holýma rukama proti monovláknitému biči). U boje si opět dostatečně užijete kostek, systém testů zůstal nezměněn. Zde však velmi záleží na tom, kolika úspěchů se vám v testu podaří docílit (obvykle je to výběr mezi nemocnicí a pokračováním v runu). Těžko mít nějaké připomínky ke konkrétním testovacím číslům či jejich modifikátorům, jen kdyby se tak lehce nenacházely optimální kombinace.

K boji patří neodmyslitelně nějaké to zranění. Zde je systém paradoxně úplně primitivní (neříkám, že na škodu). Jsou pouhé 4 úrovně zranění, které můžete utržit. Ty zaznačujete do kondičního záznamníku, který je stejný, ať jste troll street samurai, nebo elf decker. Jen na vašich schopnostech závisí, zda budete nuceni něco do něj zapisovat. Všechna zranění jsou samozřejmě kumulativní, takže deset lehkých zranění vás sundá stejně jako jedno smrtelné. Zde bych rád doporučil nevylízat ven bez smlouvy s DocWagonem™, který "nabízí nepřetržitou lékařskou péči na zavolání z domu (nebo ulice)". Bude se hodit.

5. Magie

Magie hýbe světem. Tedy zde to platí jen napůl. Hráči toužící ovládat síly nevídané jsou nuceni skutečně dost omezit ostatní vlastnosti, protože jim na ně prostě nezbydou body. Jednou z alternativ jsou však adepti, kteří sice ovládají magii jen zčásti, ale zato se mohou věnovat i jiným oblastem dovedností. (Výjimku tvoří fyzičtí adepti, kterým pravidla prakticky neumožňují rozvoj! Ať jsem hledal, jak jsem hledal, nic jsem nenašel.)

Když se rozhodnete věnovat magii, můžete si vybrat mezi šamanským nebo hermetickým pojetím.

Šamani se orientují spíše na indiánské rituály, vyvolávání duchů, totemy a tradice, ovšem hermetičtí mágové jsou přesně takoví, jak je známe - hromy a blesky. Skvělé je pravidlo o odlivu, které má každé kouzlo - pokud ho nezvládnete, obdržíte backfire. A to pořádný, v závislosti na tom, jak silné kouzlo jste sesílali.

Magii je věnována pořádná část knihy a její milovníci zde určitě najdou dostatek prostoru k tvorbě.

6. Matrix

To je přesně ta druhá půlka moci - celosvětová počítačová síť propojená všude a vším. Obsahuje informace o všem, co si dovedete představit - jen vědět, kde hledat! Ve světě Shadowrunu, kde informace je jedna z nejdražších položek obchodu, se znalost tohoto systému skutečně vyplatí. Specializovaní odborníci - deckeři - se neustále vydávají do virtuálního světa a loví informace. Doslova, vždyť každému z nich hrozí stejné nebezpečí jako venku, data jsou chráněna obrannými programy, které neopatrného deckera rozcupují během okamžiku. Decker je výjimkou ve skupině dobrodruhů, vždy pracuje sám a úlohou ostatních je pouze uchránit jeho fyzické tělo v čase, kdy bloudí po Matrixu a vypojuje elektronické pasti nebo hledá informace o problémové korporaci.

Za zmínku zde také stojí možnost postavy (a nejen deckera - ale u něj je to povinnost) vybavit své nedokonalé tělo dokonalejšími kybernetickými součáskami. Můžete zlepšit své reakce, tělesnou konstituci, paměť, schopnost zabíjet, co si vzpomenete. Ale pozor! Pokud to přeženete, vaši psychiku už nedá dohromady sebelepší doktor. Takže - všeho s mírou!

X. Problémy

What's a problem? Problémy se Shadowrunem bych shrnul do několika oblastí:

Překlad - Ne, že bych si chtěl na něj stěžovat (i když pár těžko pochopitelných míst by se našlo), problém je někde jinde. Tak velký projekt zřejmě nepřekládal jeden člověk a nepříliš dobrou práci zde odvedl ten, kdo sjednocoval pojmy. Když pro jeden pojem najdu v knize až tři názvy ... (a to jsem jejich příbuznost musel odhadovat z kontextu). No kde to jsme. Chyba je to značná.

Složitost - Shadowrun v žádném případě nepatří k nejjednodušším systémům, občas je zbytečně zkomplikovaný a složitý, ale pokud jste schopni zanedbat určitá zesložiťující pravidla, tento problém nemusí být až tak palčivý. Pokud by se ovšem nepojil s problémem dalším.

Uspořádání pravidel - To je skutečně kámen úrazu. Nevěřte uklidňujícím textům, že zdaleka všechno nemusíte číst, že na to přijdete během hry. Aby si člověk mohl slušně zahrát, musí pravidla přečíst od začátku až do konce (tedy alespoň ty části, které se ho týkají - gamemastera se ovšem týká všechno...) a celou dobu si dělat podrobné poznámky. Různá drobná pravidla jsou chaoticky roztroušena v textu a buďte si jisti, že až nějaké budete při hře potřebovat, v žádném případě ho nenajdete (leda po hodinovém hledání). Tato vlastnost Shadowrunu mi skutečně velice vadí a kazí celý dojem z této hry.

Vzhledem k nekřesťanské ceně a dosti velké složitosti jeví se Shadowrun naprosto nevhodný pro začínající hráče, které by mohl naopak od hraní her na hrdiny odradit. Pro starší a zkušenější hráče však může být alternativou hry podle jejich představ, kombinace fantasy a cyberpunku snad obsáhne všechny skupiny zájemců o tyto hry. Takže - *let's go!*

Shadowrun, druhé vydání. Obálka L. Elmore, FASA 1995. České vydání Blackfire Games 1996. 296 s. 690 Kč.

TALISMAN

DOBRODRUŽSTVÍ MEČE A MAGIE

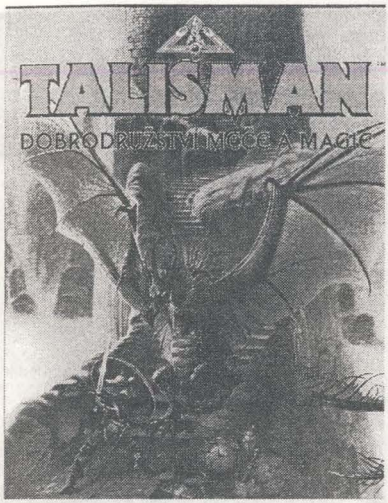
Talisman je jeden z herních systému britské firmy Games Workshop. Byl zde znám již krátce po roce '89, kdy ho sem v polské verzi pod názvem *Magia i miecz (Magie a meč)* začala dovážet firma Makros; zhruba před dvěma lety konečně vyšla česky alespoň základní krabice, a před loňskými vánocemi k ní přibyl *Talisman - Dobrodružství.*

Talisman je dobrá hra, i když hráči znající Dračí doupě už to dnes asi tolik neocení. Spojuje v sobě prvky *Člověče, nezlob se* s hrami na hrdiny a z obou herních systémů si vybírá to lepší. Je poměrně jednoduchý, ale rozhodně není primitivní. Talisman nevyžaduje dlouhou přípravu a čas jedné partie se pohybuje od půlhodiny do několika hodin, takže je možno strávit jeho hraním jeden večer a není nutno plánovat si na hru celý den. Je však nutno upozornit, že takto naplánovaný večer se může snadno zvrhnout v probdělou noc, neboť Talisman je jako hra velmi zábavný a přitažlivý a snadno do sebe hráče vtáhne.

Zde může na rozdíl od her na hrdiny vyhrát jen jeden. Hráči spolu soupeří a všichni spolu hrají proti náhodě, avšak ve hře jasně rozhoduje strategický prvek - není postavena na náhodě. Pro ty, kteří Talisman neznají, si stručně nastíníme jeho pravidla a pak si probereme některé zajímavé detaily.

Základní sada Talismanu obsahuje čtrnáct postav a Dobrodružství dalších dvaadvacet. Postavy mají na kartičkách číselně vyjádřenu sílu, psychickou sílu nazvanou zde vůle, a dále je zde stručně popsáno několik jejich zvláštních schopností. Dále má každá postava čtyři životy a jeden měšec zlata. Síla rozhoduje při soubojích. Soubojový systém je velmi jednoduchý, ke stávající síle postavy přičteme 1k6, totéž provedeme i pro jejího soupeře a vyšší číslo vyhrává. S rostoucí vůlí postavě přibývá počet kouzel, která může vlastnit, a krom toho mají některé postavy schopnost místo síly použít k útoku vůli a soupeře donutit k témuž. To se již týká zvláštních schopností. Ty většinou umožňují škodit ostatním postavám či se naopak vyhýbat různým nástrahám hry.

Postavy se pohybují po hracím plánu, který sestává z vnějšího, středního a vnitřního pásu políček nazývaných Vnější, Střední a Vnitřní země. Vnější a Střední země obtáčí hrací plán kolem dokola zatímco Vnitřní země tvoří uprostřed jakousi políčkovou ulitu, v jejímž středu je cílové políčko - Koruna Moci. K ní se postavy mají probojovat. Jednotlivé země jsou odděleny nesnadno zdolatelnými překážkami. Výhodou zde je, že hráč si po hodu kostkou



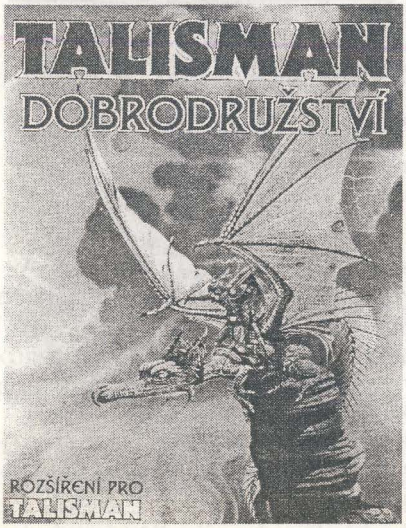
může určit směr pohybu své postavy, takže element náhody je podřízen logice. Políčka jsou charakterizována jako různá místa - lesy, kopce, město či hospoda. Na některých si hráč musí hodit kostkou a podle popisu zjistit, co se jeho postavě událo, ale pod většinou políček je jen lakonická výzva, aby si hráč otočil kartu.

Karty setkání tvoří hlavní páteř hry. Postava si může vytáhnout nepřítele, který ji vzápětí silou či vůlí napadne, může nalézt měšec zlata, zbraň či kouzelný předmět nebo dobrého přítele, který ji bude následovat. Krom toho může najít nějaké místo či osobu, která na daném políčku zůstane a změní tak jeho charakter. Možností je mnoho a tažené karty zpočátku do značné míry určují chod hry.

Dalšími kartami ve hře jsou karty kouzel. Kouzla bychom si mohli rozdělit na škodící a obranná. Získat kouzlo není alespoň zpočátku zrovna snadné - lze toho dosíci pouze na specifických místech a ještě musí hráči padnout správné číslo na kostce. Některé postavy mohou mít ovšem na kouzla nárok v rámci svých zvláštních vlastností. S těmi je pak těžké pořízení.

Cílem hry je dostat se na Korunu Moci a odtamtud si nechat vzdát hold všemi dalšími postavami - či je prostě pobít pomocí vražedného kouzla, které Koruna skýtá. Postavám se však nemůže podařit dostat ke Koruně nějakou náhodou. Zkoušky, které na ně čekají, jsou příliš tvrdé, než aby jimi prošel nezkušený dobrodruh. Postava, která chce aspirovat na roli vládce světa, musí mít krom talismanu (odtud název hry) ještě velkou sílu a vůli a krom toho nadstandartní počet životů, aby prošla všemi nástrahami Střední země. Ani pak však nemá vítězství zajištěno.

Hra má - jako ostatně každá hra - svá úskalí a své meze. Jednou z nich je nevyrovnanost postav. Zvláštní vlastnosti jsou u různých postav různě účinné. Některé se hodí hlavně na začátku a některé se projeví až během hry. Například vědma si může vždy vzít o jednu kartu setkání více, než má otočit a pak odhodit kartu, která se jí nelíbí. Krom toho má ještě trvalý nárok na jedno kouzlo. Jelikož startuje se silou 2, nezdá se být moc silný protivník, ale pokud ji ostatní nevyřadí ze hry během několika prvních desítek kol, skoro jistě je porazí. Vůbec všechny kouzelníky a kouzelnice je (v této hře) potřeba utloukat, dokud jsou ještě slabí a není pozdě (v Talismanu - Dobrodružství je stejně pekelnou postavou filosof). Z postav základního Talismanu jsou nejvíce ošizeni elf a trpaslík, které je snad možno hrát pouze z lásky k rase.



Výběr postav je v Talismanu vůbec zapeklitým problémem. Nejlepším osvědčeným způsobem je, když se všem hráčům rozdá např. po pěti kartách postav a ti si z nich pak vyberou a na stůl zároveň vyloží jednu, s níž budou hrát. Hráči se také mohou dohodnout, kdo chce hrát kterou postavu, ale je třeba si dát pozor, špatný výběr může velmi znevýhodnit.

Samozřejmě i mezi předměty, kouzly a pomocníky lze nalézt nejoblíbenější a nejsilnější karty. V základním Talismanu je to kouzlo získání a runový meč, který činí zlé postavy téměř nesmrtelnými, v Talismanu - Dobrodružství je to zase válečný oř a pomocník ďáblík, který svému majiteli umožňuje vybrat si každé kouzlo ze tří karet kouzel.

Jak už bylo řečeno, Talisman má i své meze. Hra přestává být zábavnou, pokud jedna partie trvá příliš dlouho. Postavy pak již příliš zesílí a otočené nestvůry si rovnou proměňují na body síly, aniž by se s nimi namáhaly bojovat, protože i takový drak se silou 7, která je zpočátku děsivý, nemá s postavou se silou 14 šanci ani na remízu. Pak už mohou pomoci jen různé nepříjemné události - např. lupiči nebo proměna v ropuchu, ale i proti těm jsou postavy většinou zajištěny ochrannými kouzly. Pak se situace začíná stávat patovou. Žádná ze stran nechce jít ke Koruně moci, protože se obává, že by její protivníci (či protivník) v mezičase příliš zesílili. Někdy se i stane, že tam některá postava dojde, pokusí se odtud své soupeře zničit, zjistí, že to nejde, a vrátí se zpátky do hry. Obvykle nakonec vítězí hráč s největší výdrží a odhodláním vyhrát. Tuto situaci mohou snad trochu změnit koně z Dobrodružství, protože s jejich pomocí je možno slabší soupeře celkem úspěšně honit a dorážet osobně, jelikož koně umožňují přičíst si 1 až 3 k hodu kostkou na pohyb.

Jak jsem se zmínil už na počátku, Talisman je celý herní systém. U nás ho zatím vyšla zhruba polovina. Na vydání ještě čekají Talisman - City (Talisman - Město), Talisman - Dungeon (Talisman - Podzemí) a Talisman - Timescape (Talisman - Průnik časem). V nich jsou kromě dalších postav, karet kouzel a setkání k nalezení i nové herní plány, které učiní hru rozmanitější a navíc přístupnou většímu počtu hráčů. Nakladatelství Altar by chtělo jeden z těchto modulů vydat ještě letos a další dva napřesrok.

Michael Bronec

Výška a váha postav v DrD

Tento článek vznikl na základě následujícího příspěvku našeho čtenáře Martina Zhoře z Brna:

V DrD Pravidlech pro začátečníky se váha a výška postav uvádí jen přibližně. Známe jen horní a dolní mez těchto údajů u každé rasy.

Nedalo mi to a tak jsem sestavil tabulku, podle které určíme přesnou výšku či váhu své postavy. Někteří možná řeknou: "Do hmotnosti postavy stačí započítávat jen váhu jejích předmětů, kdo se má zatěžovat a zdržovat s dalšími pravidly." Jiní se třeba zamyslí a usoudí, že to není až tak k zahození. Například jak takový PJ pozná, jestli šipka vystřelená z pasti skryté ve zdi nepřeletí hobitovi nad hlavou a nezabodne se do smějícího se elfa stojícího za ním? Nebo jestli unese zteřelý provazový můstek, houpající se nad hlubokou propastí, tlustého krolla? Takovýchto příkladů by se dalo uvést daleko víc. Proto stačí, když si každý hráč při tvorbě své postavy hodí procentovou kostkou a podle následující tabulky (vynásobením číslem ze sloupce Násob a přičtením čísla ze sloupce Přičti) určí její váhu a výšku. Ve sloupcích Násob a Přičti platí levé hodnoty pro výšku a pravé pro váhu.

rasa	výška (coulů)	váha (mn)	násob		přičti	
hobit	70-120	800-1200	0,5	4	70	800
kudůk	90-130	1000-1500	0,4	5	90	1000
trpaslík	110-140	1100-2000	0,3	9	110	1100
elf	145-180	1000-1700	0,35	7	145	1000
člověk	165-210	1300-2300	0,45	10	165	1300
barbar	175-220	1500-2800	0,45	13	175	1500
kroll	180-245	2000-4000	0,65	20	180	2000

Příklad: Hráč hrající elfa kouzelníka Zarka si hodí procentovou kostkou a podívá se do tabulky (do řádku pro elfa). Padlo mu 50. Vynásobí toto číslo 0,35 a k výsledku přičte 145. Dostane VÝŠKU své postavy v coulech. Pak vezme znovu číslo 50, vynásobí ho 7 a přičte 1000. Výsledek je VÁHA postavy v mincích; když toto číslo vydělí dvaceti, dostane váhu v kilogramech. Zark tedy váží 1350 mincí, tj. 67,5 kg, a měří 162,5 coulů - po zaokrouhlení nahoru 163 couly.

Tolik náš čtenář. Popsaná metoda je sice velice jednoduchá, má však jisté nedostatky. Například člověk má pro výšku rozsah 165-210 coulů, ale zřejmě málokdo bude měřit těch 210, nejpravděpodobnější budou hodnoty okolo 185. Stejně tak i u váhy - ta sice bude záviset na výšce, ale přesto mohou být mezi stejně vysokými postavami téže rasy významné váhové rozdíly. Nabízíme vám proto další, o něco náročnější, ale realističtější způsob.

Postup určení váhy a výšky bude následující. Hráč hodí 2k10 a podle výsledku určí stejně jako v předešlém případě (jen použije jinou tabulku) výšku postavy. Pak hodí ještě jednou k10, výsledek přičte k předchozímu hodu 2k10 a ze součtu určí váhu své postavy

rasa	výška (coulů)	váha (mn)	násob		přičti	
hobit	70-120	800-1200	3	15	60	750
kudůk	90-130	1000-1500	2,5	20	80	900
trpaslík	110-140	1100-2000	2	35	100	950
elf	145-180	1000-1700	2	25	140	950
člověk	165-210	1300-2300	2,5	35	160	1250
barbar	175-220	1500-2800	2,5	50	170	1300
kroli	180-245	2000-4000	3,5	75	175	1750

Příklad: Hráč hrající trpaslíka válečníka Borina hodí 2k10 a padne mu 13. Podle tabulky toto číslo vynásobí dvěma a přičte 100. Borin tedy měří 126 coulů. Dalším hodem k10 padne 7, součet s předchozím hodem je 20. Po vynásobení 35 a přičtení 950 vyjde 1650 mincí, tedy 82,5 kg.

Třetí, nejjednodušší a poměrně realistickou metodou je podívat se na rozsahy pro danou rasu a prohlásit: "Můj hobit alchymista bude měřit 110 coulů a vážit 1000 mincí." Pakliže PJ tyto hodnoty schválí, jsme hotovi.

Něco pro zloděje

" Železná nit"

Získat alespoň malou cívku s proslulým trpasličím pokladem - "železnou nití", kterou si trpaslíci látají kroužkové košile a střeží ji téměř jako zlato - je snem každého zloděje. Jak ji trpaslíci vyrábějí, není známo, ale ví se, že má podivuhodné vlastnosti. Je to tenoučký kovový drát, tak jemný, že proti silnějšímu světlu (krb, výheň, každopádně proti slunci) není téměř vidět a v šeru není vidět vůbec. I přes svou jemnost je velice pevný a přetrhnout jej znamená překonat past Sil~20~přetrhl/nepřetrhl, takže každý trpaslík kromě "niti" nosí speciální kleštičky na stříhání. Ale ačkoli se jedná o trpasličí výrobek, zdaleka ne každý trpaslík jej nosí u sebe a pokud ho má, pak málokdy více než 5 sáhů - tak je vzácný. Na trhu jej lze koupit pouze výjimečně a jen u trpaslíků; cena je různá, ale nikdy ne menší než 30 zlatých za sáh. Kleštičky stojí kolem 5 zlatých.

Zloděj může "železnou nit" (dále pro stručnost drát) použít mnoha způsoby. Zde je několik z nich:

Škrcení: při útoku zezadu může zloděj použít místo klasicé zbraně drát - je potřeba 40 coulů a rukavice z teletiny (za 5 zlatých). ÚČ drátu je 2/0, do OČ oběti se nepočítá zbroj. Při úspěšném útoku oběť s 90% pravděpodobností upustí zbraně a snaží se škrcení zabránit. Pokud zloděj oběť nepustí, ubírá oběti v každém kole škrcením 4-9 životů. Past pro oběť je v každém kole Sil+Obr~(10+Sil zloděje)~vyprostila se/dál má na krku drát. Při neúspěšném útoku si háže PJ k10 s výsledkem: 1-7 - zloděj minul nebo zasekl drát tak, že neškrtí; 8-0 - oběť včas podstrčila prsty pod smyčku - nemá v rukou zbraně, ale nelze ji škrtit. Pravděpodobnost ztráty či znehodnocení drátu je 20% (v případě, že se oběti podaří vyprostit).

Přehrazení chodby: při úprku před pronásledovateli může zloděj použít drát k přehrazení chodby. Přehrazení chodby trvá 7-12 kol, je k němu potřeba (šířka chodby)+20 coulů drátu a dvě skoby z kalené oceli (jedna stojí 5 st a váží 2 mn). Drát lze umístit do výše hrdel pronásledovatelů - prvních (šířka chodby)x4 tvorů velikosti A nebo (šířka chodby)x2 tvorů velikosti větší bude zraněno za 2-20 životů a zdržení pronásledovatelů bude 10-30 kol. Případně může drát umístit těsně nad zemí - prvních (šířka chodby)x6 tvorů velikosti A nebo (šířka chodby)x3 tvorů velikosti větší bude zraněno za 1-6 životů každý (zakopnutí a hromadný pád) a zdržení pronásledovatelů bude 5-15 kol. Pravděpodobnost ztráty či znehodnocení drátu (při úspěšném použití zábrany) je 90%, pokud se zloděj nevrátí na místo přehrazení, je to 100%.

Zablokování zbraně: Zloděj může spícímu protivníkovi nebo nepohodlnému členu družiny zablokovat zbraň (svázat jílec meče s pochvou, napevno zajistit mechanismus kuše, jinak dle úvahy zloděje - musí určit způsob zablokování!), aby v okamžiku boje nebyl schopen obrany nebo útoku. O zablokování zbraně se může pokusit i u bdícího majitele zbraně, pokud dotyčný tuto zbraň odložil a nesleduje. Na zablokování je potřeba nejméně 20 coulů drátu, pro konkrétní způsob zablokování zbraně přesně určí PJ. Uživatel zbraně si háže při použití zbraně proti pasti o síle 12, výsledek je uvolnění zbraně v 2-20 kolech / zablokovaná zbraň - uživatel si však může zvolit, zda jako vlastnost použije Sil nebo Obr (protože buď bude rozmotávat nebo trhat součástky). Past může PJ opět upravit podle způsobu zablokování. Pravděpodobnost ztráty či znehodnocení drátu je 80%.

Zajištění kliky (u dřevěných dveří): K tomu potřebuje zloděj kromě drátu také aspoň jednu skobu z kalené oceli a kladivo. Skobu zatluče do dveří nad kliku a kliku pevně se skobou sdrátuje. Základní past na stisknutí kliky (z druhé strany) je Sil~10~stisknuta/nestisknuta (v případě úspěchu se vlastně jedná o vytržení skoby). PJ musí past upavit podle kvality dveří, každá další skoba zvyšuje past o 2. Zloděj je schopen drát bez poškození odstranit (ovšem musí se pro něj pochopitelně vrátit).

Lov: Na položení oka je potřeba 50 coulů drátu na oko + drát na omotání kmene, u nějž je oko nalíčeno (pro nematematiky je to zhruba trojnásobek průměru kmene). Pravděpodobnost úlovku je (podle množství zvěře v okolí) 0-30% za každou hodinu položení oka, v případě spolupráce s hraničářem je pravděpodobnost 0-80% (přesnou hodnotu stanoví PJ). V případě spolupráce s hraničářem může být s 60% pravděpodobností určen i druh úlovku. Pravděpodobnost ztráty či znehodnocení drátu je při úlovku do velikosti C nulová, pro velikost D 80%, pro velikost E 100%.

Z alchymistických truhel

Lektvar "Maximax"

Lektvar Maximax umožní libovolnému tvoru na dobu 5-10 směn zdvojnásobit svou velikost. Je tedy velmi vítanou součástí každé alchymistické truhly. K jeho výrobě potřebuješ získat žluč libovolného draka a vyžíhat ji na žlutavý prášek. Ten musíš rozmíchat v deseti čtvrtkách medoviny s rozdrceným berylem (nebroušený krystal asi za 15 zlatých) a ponechat po tři dny v chladnu ustát. Po třech dnech roztok slij přes jemné plátno a seber vše, co se na plátně zachytí. Pak už je třeba jen dosušit a uschovat - v suchu vydrží 2 roky. Před použitím stačí rozmíchat padesátinu získaného prášku v medovině a dodat dva drcené listy zlatého kapradí či jinou náhražkovou magenergii o síle 20 magů - to zabere šest kol (tj. z jedné dávky žluči, berylu a medoviny lze namíchat 50 dávek lektvaru).

Využívání tohoto lektvaru však s sebou nese pochopitelné riziko - neboť po vypití lektvaru se zvětší všechno, co je vlastní zvětšovanému tělu (včetně uší, vousů, srsti, zubů,...), ale nezvětší se nic z toho, co má pijící na sobě. Proto se při požití lektvaru v oděvu či zbroji pijící zraňuje při zvětšování o nejrůznější pevné součásti oděvu a výstroje, a to o 1-6 životů za každý stupeň KZ. Navíc se vše, co měl na sobě, roztrhá ve švech a spojích (nerozerve se rytířská zbroj, ale přetrhají se všechny vázací řemeny a spoje; vytrhnou se spony řemenů; vytrhají se popruhy batohů,...).

Účinek lektvaru však stojí za to. Po dobu účinkování lektvaru se sice o 2 sníží obratnost, zato se o polovinu zvýší síla a odolnost. Fyzické útoky ubírají jen polovinu životů (tj. zranění na původním těle bude po zmenšení poloviční) a válečník si při zastrašování od hodu odečítá 20%. Třídy velikosti se při zvětšení mění takto: A na C, B na D, C na E. Proto velikost B po zvětšení nemůže používat lehké a střední zbraně (jsou moc malé) a velikost C už sáhne spíš po kmeni stromu nebo po slušném balvanu; tyto zbraně budou mít sílu podle velikosti 5-10 a útočnost řádově od +2 po + 15 (balvan v rukou postavy E...) - konkrétně stanoví PJ.

Lektvar nelze použít častěji než jednou týdně; za každé další použití je 20% šance, že postava se již po odeznění účinku lektvaru nezmenší (tj. při čtvrtém použití během jednoho týdne 60%, při šestém 100%). Postavu trvale zvětšenou už nelze ani zvětšit ani zmenšit.

Z kouzelnických knih

Hrej

magenergie:	viz níže
dosah:	dotyk
rozsah:	1 nástroj
vyvolání:	3 kola
trvání:	podle dodané magenergie

Sesílá se dotekem na hudební nástroj. Toto kouzlo způsobí, že nástroj sám zopakuje poslední skladbu, kterou na něj někdo hrál. Zopakování poslední melodie stojí 5 magů, předposlední 10, "návrat" o každou další píseň stojí o 5 magů více. Do pořadí písní se počítají i písně, které už nechal kouzelník na nástroji zahrát! V jednom okamžiku je možné "přikázat" pouze jednu písničku.

Toto kouzlo způsobí i vizuální efekt - pohybuje se smyčec, klesají klávesy varhan, pohybují se struny - jako by na nástroj skutečně někdo hrál.

Příklad: Kouzelník chce pobavit hrou na loutnu, ale neumí hrát. Sešle tedy kouzlo na dvě poslední písničky. První ho stojí 5 magů. Loutna spustí a zahraje poslední písničku. Druhá písnička kouzelníka stojí 15 magů (protože původně předposlední písnička se "o jednu posunula" díky kouzelníkem přehrané písni a je tak ne druhá, ale třetí).

Kouzlo má tu nevýhodu, že: v 85% je úspěšné, v dalších 12% (86-97 na k%) se kouzelníkovi v hlavě rozezní kakofonie různých tónů a po 2 směny není schopen kouzlit. Ve 3% (fat. neúspěch 98-100) dojde ke zničení nástroje.

Kouzlo se dá použít i k navození dojmu, že někdo je přítomen (má-li ve zvyku hrát).

Rekonstrukce

magenergie:	4 magy za sáh^2
dosah:	1 sáh
rozsah:	1 předmět
vyvolání:	12 kol
trvání:	viz níže

Toto kouzlo lze seslat na jeden předmět úspěšně pouze jednou. Jeho pomocí lze renovovat spálené svitky, zničené obrazy a podobně - je nutné mít zbytky, se kterými je možno pracovat! Cena kouzla je 4 magy za čtvereční sáh (na menší rozměr stačí méně, ale nelze jít pod jeden mag), u knihy je nutno každý list počítat zvlášť.

Rekonstruovaný předmět vydrží tolik dní, kolik padlo procent. Pak znovu zaniká - mění se v popel, prach apod.

Byly-li před spálením z knihy vytrženy 3 listy a odneseny, byť by padlo 99%, neobnoví se.

POZOR! Příliš silné, původně magické svitky, Knihy černé magie a podobně, mají tendenci se obnovovat - past je 12 - Int+Char kouzelníka. Nepřehodí-li tento past, svitek si z něj magy prostě vytáhne tak, aby se obnovil co nejvíce (proto bývá zvykem "Rekonstrukci" ukládat raději do hůlek či prstenů a pak se sesílá dotykem).

Příklad: Faye přijde do kaple postižené požárem. Chce znát podobu vyznávaného boha a na hromadu popele pod zlaceným rámem sešle Rekonstrukci. Padne jí na k% 36% - to znamená, že 36% obrazu je obnoveno. Přijde o osm magů, jelikož obraz měl dva sáhy čtvereční a dílem náhody (PJ) se jí podaří odhalit zrovna tvář boha (rekonstrukce horní části obrazu).

Rozhodne-li se PJ, můžou se % rozložit plošně - např. se odhalí siluety bez detailů na celém obraze (Faye pozná, kolik očí bylo ve tvářích, ale nerozezná podrobně rysy ani výraz obličeje).

Boží tvář Faye zaujme a tak přistoupí k výklenku s hromádkou popele na kamenném pultíku a rekonstruuje ji (předpokládá tam knihu - rozhodne se vynaložit 4 magy). Zhmotní se 4 listy knihy a jelikož na kostce padlo 89%, kouzelnice se z nich zřejmě leccos dozví, jsou-li psány písmem a jazykem, který zná.

Nakonec Faye narazí u tajného východu ještě na jednu hromádku popele a chce ji rekonstruovat - má bonus za charismu +3, za inteligenci +5, na kostce padne 2. Celkem vychází 10 - past je podhozena a Faye přichází o všechny magy. Svitek "Povolej zlo" je na 100% scelen, vydrží 100 dní a má původní vlastnosti.

Zmenšení

magenergie:	viz níže
dosah:	dotyk
rozsah:	1 předmět
vyvolání:	6 kol
trvání:	podle dodané magenergie

Pomocí tohoto kouzla se dá jeden neživý a nemagický předmět zmenšit až na 5% své původní velikosti (za každých 5% velikosti 1 mag + 2 magy na jednu směnu trvání kouzla). Stejně klesá i hmostnost předmětu.

Sesílá se dotykem - předmětu se však nesmí dotýkat jiná postava! Z toho např. plyne, že nelze zmenšit brnění přímo na krollovi... Pokusí-li se kouzelník změnit předmět s magenergií či démonem, je zraněn za tolik životů, kolik investoval magů - magenergie se odrazí.

Příklad: Hobití kouzelník Kulička si nemá v krollí hospodě na co sednout. Rozhodne se zmenšit si špalek (židli) na 35% původní velikosti - do toho investuje 13 magů. Chce se zdržet asi hodinu - za šest směn působení investuje 12 magů. Celkem investuje 25 magů, ale rozhodně neztratí důstojnost.

Toto kouzlo lze použít například pro přenos těžkých břemen, ale s trochou dobré vůle se jeho pomocí dají otevřít i dveře...

Dech draka - časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka
P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
tel.: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789
ISSN 1211-2771
Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní zprávou pošt v Ostravě č. j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Toto číslo vychází v červnu 1996
1. strana obálky: Zdeňka Bouškova
Doporučená cena: 29,- Kč

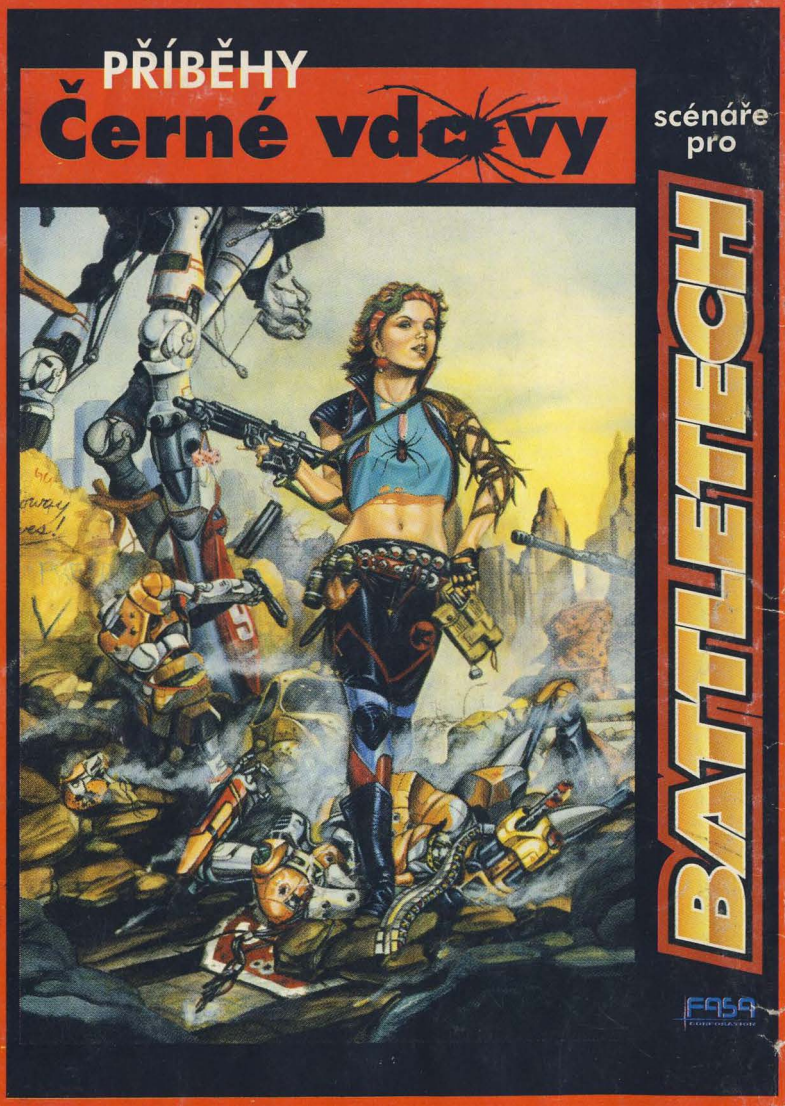
©Dech draka 1996

Tak ty si myslíš, že umíš řídit OBRa?

Kapitán Nataša Kerenská velí nejslavnější rotě nejslavnějšího pluku ve Vnitřním vesmíru: Černým vdovám Wolfových dragounů. Tato elitní prvosledová jednotka se zúčastnila většiny nejdůležitějších bitev posledních třiceti let a pokaždé stála v první linii.

Příběhy Černé vdovy jsou prvním česky vydaným souborem scénářů pro BattleTech. Obsahuje podrobný popis jednotky, jednotlivých warriorů, jejich OBRů atd.

Především však přináší patnáct původních scénářů, vytvořených podle skutečných situací, do krerých se Černé vdovy dostaly. Podaří se ti zopakovat úspěchy legendární Nataši Kerenské?



Myslíš si, že to umíš líp než...

...Černá vdova?